
CLUB
Nintendo®
CLASSIC
MARIOMANIA
Reportaje en profundidad sobre "Super Mario Bros" 1 y 2
GAME BOY
"Tetris", "Super Mario Land", y muchos más . . .
¡Ahora vas a jugar con energía portátil!
THE LEGEND OF ZELDA
THE ADVENTURE OF LINK
Guía para las dos aventuras clásicas de los más famosos personajes de Hyrule, Link y la princesa Zelda.
Además, muchos mapas, advertencias, trucos y consejos estratégicos para todos tus juegos favoritos de NES y Game Boy . . .

¡BIENVENIDO!

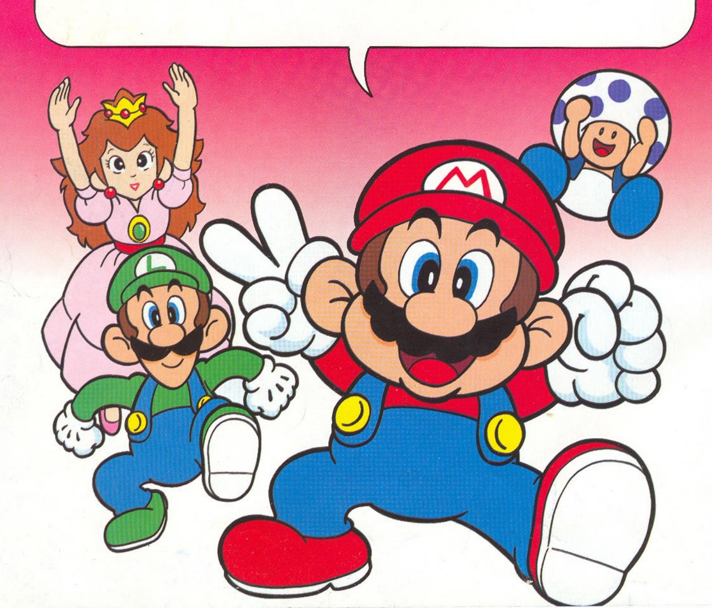
¡Hey, chicos! ¡Soy yo, Mario! ¡Escuchad atentamente, porque tengo algo que deciros! ¡No puedo esperar para contároslo!

¡Se trata del número especial Club Nintendo Classic, y lo tienes ahora mismo en la mano! Como ya sabes, al unirte al Club, recibes la revista Club Nintendo 6 veces al año. Esa revista te da cantidad de información, consejos sobre estrategias, trucos especiales, y noticias sobre los nuevos juegos. El único problema es que hay tantos juegos nuevos apareciendo todo el tiempo, que no siempre podemos hablarte de los clásicos . . . ya sabes, ¡los que hacen que el NES sea fantástico!

Por eso hemos decidido hacer esta edición especial, para que puedas conocer todos los trucos para "The Legend of Zelda" y "Zelda II: The Adventure of Link", "Metroid", y, por supuesto, "Super Mario Bros. 2". Más algunos tipos de estrategia "clásica" y secretos en la sección especial "Trucos y Más Trucos".

¡La otra gran noticia para usuarios como vosotros es el fantástico nuevo Game Boy portátil! ¡Ya puedes llevarlo contigo! Toda la diversión del NES justo en la palma de la mano. Así que, aunque el Game Boy es nuevo,hemos incluído los juegos que seguramente se convertirán en "clásicos" también en Game Boy. ¡Entre ellas, está mi nueva aventura "Super Mario Land", más otros de los grandes como "Tetris" y "Castlevania"! Y también están "Golf", y "Pinball" . . . vaya, no me acuerdo de todos. Pasa a la página siguiente para conocer todos los detalles de lo que encontrarás dentro.

¡Eso es todo por ahora! Parece que Luigi necesita ayuda con ese grifo que gotea, y del que se ha estado quejando la Princesa. Hasta pronto . . .



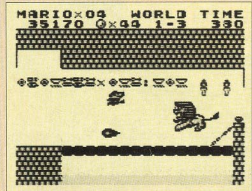
INDICE OF CONTENTS

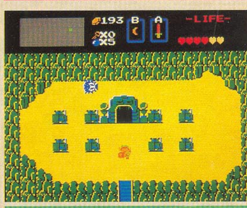
GAME BOY™

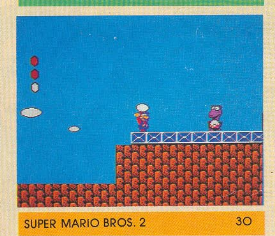
NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM®

SUPER-TRUCOS









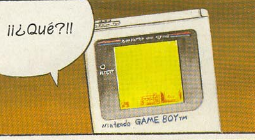
PLANTILLA

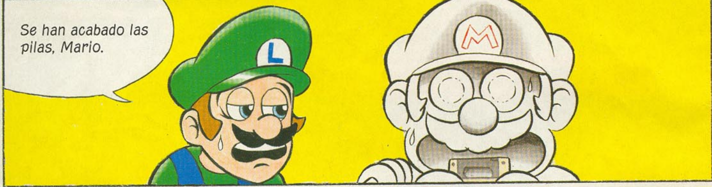
Publicado por: Nintendo of Europe GmbH
Producido por: Tokuma Shoten Publishing Co., Ltd.
Concepto y Arte por: Work House Co., Ltd.
Composición y separación de color: Dai Nippon Printing Co.,
Imprenta: Hunter Printing
Oficina Club Nintendo en España: Club Nintendo
Apartado de Correos 45080
28080 Madrid

GAME BOY™ Hardware Accesorios









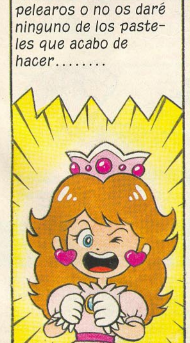



A propósito, Luigi, ¿qué tienes alrededor de la cintura?
¿Esto? Es mi maletin de transporte portátil Game Boy.


Es el modo más fácil de llevar tu Game Boy donde quieras. También hay sitio para cartuchos. Parece fantástico, ¿a que sí?
Nintendo
GAME BOY


Luigi, tú eres mi hermano favorito, ¿verdad?
Si....¿y qué?


¡Que me des el meletin de transporte y las pilas recargables!
¡Ni lo sueñes! ¡Son mios!


Mario! ¡Luigi! Dejad de pelearos o no os daré ninguno de los pasteles que acabo de hacer........


¡Pero mira, Princesa! Estamos jugando, ¿ves? ¿No estás de acuerdo, Hermano Luigi?
¡Oh, sí! Hermano Mario, ¿por qué no enciendes tu Game Boy para que te pueda dar una paliza en un amistoso partido de "Tetris"?

SUPER MARIO LAND™

HISTORIA

Es una aventura completamente nueva para Mario, pero parece ser que hay cosas que no cambian nunca. Una vez más, la princesa Daisy ha sido secuestrada, y es nuestro valiente fontanero el que tiene que arreglar las cosas. Guía a Mario por los 4 excitantes reinos de Sasaraland, lleno de plantas carn!voras, alocadas tortugas, y todo tipo de pasadizos escondidos, puertas secretas, y peligros desconocidos. Sólo tú, Mario, puedes salvar a la princesa del malvado emperador, el maníaco Tatanga.

¡¡TRES MARIOS!!



MARIO SUPERBOLA

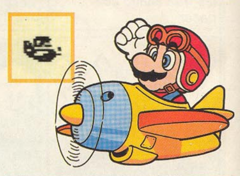
Para moverte bien por Super Mario Land, debes ayudar a Mario a convertirse en Super Mario encontrando un Super Champiñón. Encuentra una Flor de Fuego, y Mario se convertirá en Mario Superbola.



MARINE POP

(Submarino)

Mario puede viajar a donde quiera en su veloz submarino cargado con torpedos. Aparece en el Area 3 del Mundo 2. Dispara una ráfaga de torpedos con el botón A, o sólo uno con el botón B.



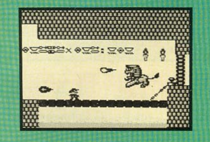
SKY POP

(Avioneta)

Mario vuela en esta avioneta monoplaza especial. Derrota a los enemigos usando el botón A para disparar una ráfaga de misiles, o el botón B para dispararlos de uno en uno.

MUNDO 1
REINO DE BIRABUTO

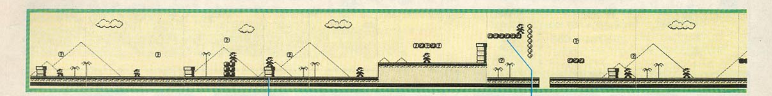
El rey Totomesu es el jefe del reino de Birabuto, que se parece mucho a Egipto. Mario verá un montón de pirámides y esfinges, pero recuerda que este no es un viaje de placer.





AQUI COMIENZA LA AVENTURA DE MARIO

Aquí tienes un mapa secreto del Area 1. Asegúrate de estudiarlo cuidadosamente. Proporcionará a Mario una notable ventaja sobre los seguidores del rey Totomesu, si sabe lo que hay en los pasadizos y cuevas ante él.

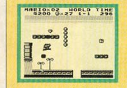


UNA PANTALLA LLENA DE MONEDAS

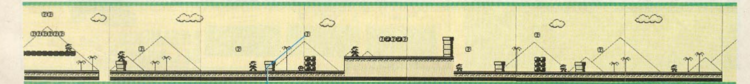


Mientras ayudas a Mario a encontrar el camino por las tuberías gigantes, busca monedas. Coge todas las monedas que puedas para obtener vidas extra.

¡¡CONSIGUE UNA VIDA EXTRA CON EL CORAZON!!



Colócate justo encima del Bloque Misterioso más bajo y salta hasta golpear el tercer bloque que está encima de tí. ¡Has encontrado un corazón 1 UP! Cógelo y obtén una vida extra . . . ¡te la mereces!



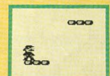
¡COGE LA ESTRELLA Y CORRE ENTRE ELLOS!

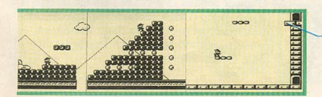


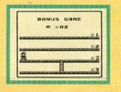
¡¡Consigue una estrella golpeando el Bloque Misterioso y conviértete en MARIO INVENCIBLE!! No tienes mucho tiempo, así que bate el récord mientras nadie pueda hacerte nada.

¡¡TE ESPERA UNA BONIFICACION!!

¡¡Enhorabuena!! Has llegado al final del primer nivel. ¡Por supuesto, hay más reinos que conquistar! Preparate para los excitantes desafíos que te esperan saltando hasta la puerta superior.





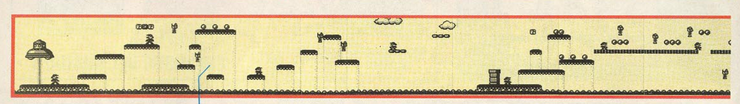


¡Si pasas por la puerta situada en la parte superior de la pantalla, tendrás una oportunidad de conseguir TRES VIDAS EXTRA! ¡Buena suerte! ¡Ya estás reparado para afrontar con valentía los peligros del Mundo 2!

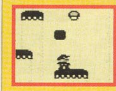
MUNDO2
REINO MUDA

Este reino es una isla misteriosa en medio del mar. ¡Ten cuidado de no caerte en el agua! Tus enemigos son más fuertes aquí que en el Mundo 1, ¡así que prepárate para presentar batalla! ¡Al final tendrás que luchar con el jefe del reino de Muda, el escupefuego Dragonzamasu!



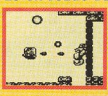


CHAMPIÑÓN INVISIBLE



Encuentra un champiñón invisible saltando hacia el lado izquierdo de la plataforma más baja que está encima de tí. ¡Puede que tengas que intentarlo unas cuantas veces!

ES UN JUEGO DE DISPAROS

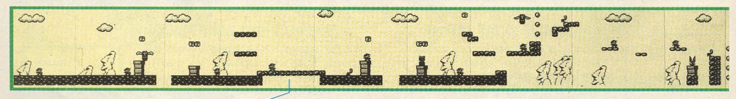


En el Mundo 2-3, súbete en un submarino Marine Pop y lucha contra tus enemigos disparando torpedos. Asegúrate de no perder de vista a los hombres que comen pescado llamados Torion. Te atacarán estilo kamikaze en grupos de tres. ¡Véncelos fácilmente con un buen disparo de tu arsenal de torpedos y entonces dirígete al jefe!

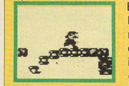
MUNDO3
REINO DE EASTON

El jefe de este reino es Hiyoihoi, descendiente directo de una estatua Tokotoko. Ten cuidado cuando cargue y te arroje piedras Ganchan. Además, ten cuidado con Gira, un misil super-rápido que parece salir de ninguna parte.





¡¡PASA CORRIENDO LA PLATAFORMA QUE DESCIENDE!!



Esta plataforma desciende en cuanto la pisas. Tendrás que seguir moviéndote y saltando todo lo rápido que puedas pulsando el botón B. ¡Muévete rápidamente para pasar al otro lado!

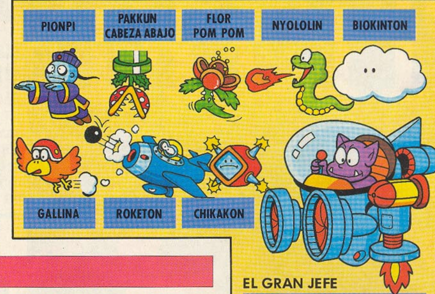
¡MIRA HACIA ADELANTE!



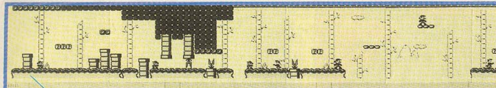
Hiyoihoi seguirá lanzándote piedras. Si eres Super Mario o Mario Superbolas, puedes pasar, pero si no, tendrás que esquivar las piedras saltando sobre ellas de una en una para huir de Hiyoihoi.

MUNDO 4
REINO CHAI

Este es el último reino. Aquí tendrás que hacer frente al jefe Biokinton. En Chai, hay muchos enemigos poderosos. Ten cuidado con Pionpi porque vuelve a la vida sin importar la cantidad de veces que saltes encima de él. Usa el Sky Pop en el Mundo 4-3.



MUNDO 4-1



ESTE ES EL ULTIMO MUNDO: EL REINO DE CHAI

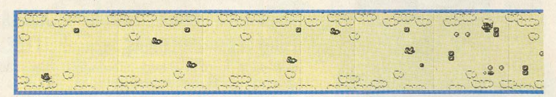
¡LA PRIMERA TUBERÍA LLEVA A UNA PANTALLA DE MONEDAS!

Asegúrate de usar el bloque de control para caer hacia el lado derecho, de manera que puedas recoger las monedas sin caer a la parte inferior de la pantalla. Una vez que estés en el suelo, no podrás coger más monedas.

¡MARIO DESPEGA EN SU SKY POP EN EL MUNDO 4-3!

¡Ya has llegado al último nivel! Cuando estés en la Sky Pop, dispara misiles continuamente todo lo rápido que puedas, y asegúrate de mantener los ojos abiertos con esa traidora Gallina . . .

MUNDO 4-3



EL JEFE DEL REINO CHAI
BIOKINTON

El jefe del reino Chai es un cobarde, y se esconderá dentro de una nube. Hasta ahora, nadie le ha visto, pero Mario arreglará ese asunto de una vez por todas.





EL ÚLTIMIO JEFE
TATANGA

Finalmente Mario ha llegado hasta el gran jefe, pero lo difícil aún está por llegar. ¡¡Tatanga está decidido a quedarse con Daisy para él, y Mario tendrá que encontrar la manera de vencer también al robot de guerra de Tatanga, PAGOSU!! Buena suerte, Mario . . . ¡la vas a necesitar!



¡LA PRINCESA DAISY ESTÁ ESPERÁNDOTE!



TETRIS™

¡¡¡CUIDADO!!! ...¡PODRIAS RESULTAR TETRISIZADO!

TETRIS es el divertido juego de estrategia inventado por diseñadores de juegos soviéticos. ¡No te sorprendas si resultas "TETRISIZADO" y quieras jugar a la menor oportunidad que se te presente! ¡No estás solo! ¡El juego ya es uno de los favoritos entre los fans de Nintendo en todo el mundo! La versión TETRIS para Game Boy presenta un "Video link" para que dos jugadores compitan uno contra el otro. Las reglas son sencillas, ¡así que ve a por él! Te lo garantizamos, ¡TE ENGANCHARAS EN NADA DE TIEMPO!



Estudia las formas antes de empezar. El Tetrad largo de cuatro bloques es el único que te ayudará a completar un Tetris. El Tetrad "T" vale para cubrir huecos de un bloque y para que lo coloques en lugares con forma de escalera.

COMBINA BLOQUES "TETRAD" PARA ELIMINAR LINEAS

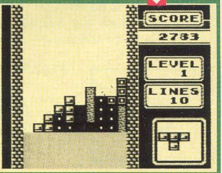
Hay siete formas Tetrad diferentes cayendo de la parte superior de la pantalla. ¡Si planeas bien tu estrategia, y colocas rápidamente los Tetrads en su sitio girándolos y deslizándolos, estarás de camino en convertirte en un MAESTRO DEL TETRIS! Cuando llenas una fila de bloque, ésta desaparece. ¡Cuantas más l!neas consigas, más rápido caerán los bloques! No dejes que se amontonen hasta llegar a la parte superior, ¡o será el fin del juego!



LOGRA MAS PUNTUACION... ¡¡¡VE A POR UN TETRIS!!!

Cuantas más líneas completes, más puntos conseguirás. Logra la GRAN PUNTUACION completando cuatro líneas de una vez. Encaja la barra de cuatro bloques, ¡y ya está! ¡Un TETRIS!

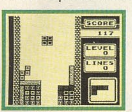


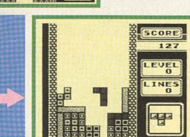


LOGRA UNA PUNTUACION INSUPERABLE

NO PIERDAS LA PISTA DE LO QUE VIENE DESPUES

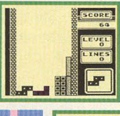
Una de las claves de TETRIS es recordar que, mientras que los Tetrads aparecen de uno en uno, siempre hay más Tetrads que les siguen. Antes de decidir dónde colocar el Tetrad que está cayendo, mira a la parte inferior derecha para ver cuál viene después.

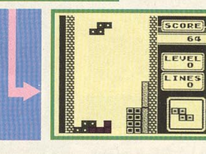




DESLIZA EL TETRAD ANTES DE COLOCARLO

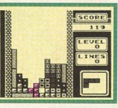
Tienes que ser rápido para deslizar cada Tetrad en su sitio mientras aún está cayendo. Si mantienes los ojos abiertos, la mayoría de las veces podrás colocarlo sin dejar huecos. Pero no siempre . . . ahí es donde se hace útil el siguiente paso.





GIRA, COLOCA Y HAZ QUE ENCAJEN

No sólo puedes deslizar las piezas en su sitio, sino que también puedes girarlas en espacios pequeños. Tendrás que saber el espacio que va a ocupar una pieza cuando la gires, y asegúrate de que no haya bloques en ese espacio. ¡Entonces, gíralo rápidamente!



DOBLE JUEGO CON "VIDEO LINK"

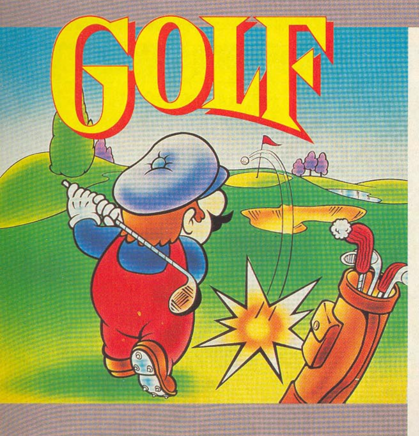
Ahora puedes retar a tu amigo conectando dos unidades Game Boy con un cable "Video Link". ¡Por cada dos lineas que completes, se añadirá una línea a la pantalla de tu adversario!

¡Por supuesto, tu oponente puede hacerte lo mismo! Pero no te preocupes, puedes vengarte acabando con él con un Tetris y añadiendo cuatro líneas a su pantalla . . . ¡¡e intenta no reíte cuando grite!!

Para ganar en el Tetris Video Link, tendrás que completar 30 líneas de bloques, o llevar a tu oponente a la parte superior de su pantalla haciendo grupos de dos, tres y cuatro líneas.

¡PIERDES!

¡GANAS!



EL MEJOR VIDEOJUEGO DE GOLF NUNCA VISTO

¡Ya puedes jugar al Golf con tu Game Boy! ¡Afronta dos excitantes recorridos de 18 hoyos y experimenta el Golf en video de un modo nunca visto antes! Elige el palo, comprueba las condiciones del viento, ¡y ya estás listo para empezar!
Evita la arena y las trampas de agua, elige cuidadosamente tu palo, evita esos malditos árboles, y jugarás como un profesional en nada de tiempo. Pero como dicen en el circuito, "Juega para dar espectáculo, golpea para conseguir pasta." Sin una mano firme sobre el green, nunca conseguirás una gran puntuación. Bueno, nos veremos en el campo de juego.

DOS RECORRIDOS A ELEGIR



RECORRIDO JAPONÉS

Comparado con el recorrido americano, el recorrido japonés es más simple y fácil. Practica en él para ejercitar tus habilidades antes de introducirte en el recorrido americano.

RECORRIDO AMERICANO

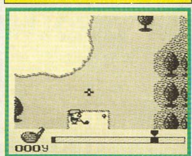
El recorrido americano es más duro y tiene muchos árboles. Si te sales del recorrido, tendrás un golpe de penalización, así que ten cuidado.

TRES PANTALLAS TE PROPORCIONAN LA

LA ESENCIA DEL GOLF

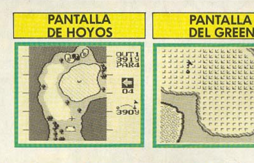
Este juego tiene tres tipos de pantallas: una pantalla de JUEGO, una de HOYOS, y una de GREEN. Pulsa el botón A para que aparezca el indicador de dirección del golpe. Ahora ya puedes controlar el golpe eligiendo la fuerza con que quieres golpear, y la dirección hacia la que te gustaría moverte ... hacia la izquierda para balancear y hacia la derecha para enganchar. Pulsando el botón B, verás el plano completo del hoyo y el green.

PLANTALLA DE JUEGO



Decide la dirección de tu lanzamiento con el bloque de control. La parte inferior de la pantalla te muestra el número de golpes en este hoyo, tu puntuación, la distancia de la pelota al banderín, dirección y velocidad del viento, posición de la pelota y el palo que has elegido. ¡Escoger el palo apropiado es esencial!

PANTALLA DE HOYOS / PANTALLA DEL GREEN



COMPETICIÓN

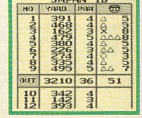
Si conectas dos Game Boys usando el cable "Game Link TM", podrás disfrutar de una competición entre dos jugadores. Para esto, necesitas lo siguiente: 2 Game Boys, 2 cartuchos "Golf", y un cable "Game Link TM". Hay un ganador por cada hoyo, ¡así que empieza a practicar ahora para la gran competición!





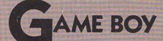
TARJETA DE GOLPES

Pulsa el botón START mientras estés en la pantalla de juego para ver tu tarjeta.



JAPAN 18

NO	YARD	PAR	
1	391	4	△ 5
2	468	4	△ 5
3	162	3	X 8
4	479	5	△△△ 8
5	380	4	△ 5
6	226	3	△△ 5
7	274	4	○ 3
8	335	4	△ 5
9	495	5	△△ 7
OUT	3210	36	51
10	342	4	
11	142	3	
12	393	4	



PINBALL Revenge of the 'Gator™

¡¡EMPATA CON 66 COCODRILOS!!

Descubre esta fantástica versión de video pinball para Game Boy. Hay montones de campanas y zumbidos en estéreo, mientras que la bola plateada entra y sale del alcance de los cocodrilos masticahierrorrs, que abren y cierran las mandíbulas. ¡Con cantidad de puntos de bonificación, acción rápida, y desquiciantes sorpresas, éste es con mucho el mejor video juego de pinball nunca visto! ¡Genio del pinball o carnaza para los cocodrilos, todo depende de ti!



ECHA UN VISTAZO A LAS PANTALLAS

La pantalla principal se compone de 4 pantallas más pequeñas, A, B, C y D. Cuando pones la bola en movimiento, sale de la esquina superior de la pantalla C a través de los mandos centrales. Debes atravesar la puerta para llegar a las pantallas A y B.

PANTALLA A

Es la pantalla más difícil de llegar. Puedes conseguir bolas extra, o pasar a la pantalla de bonificación 3

PANTALLA A

Puedes llegar aquí de la pantalla C. Desde aquí puedes pasar a la pantalla A o al nivel de bonificación.

PANTALLA C

Aquí es donde comienza la acción. Puedes jugar en la máquina tragaperras, or pasar a la pantalla B.

PANTALLA D

Cuela la bola en la boca del cocodrilo del centro y pasa a la pantalla de bonificación 1 o a la pantalla C. No te caigas, o te convertirás en alimento para los cocodrilos.

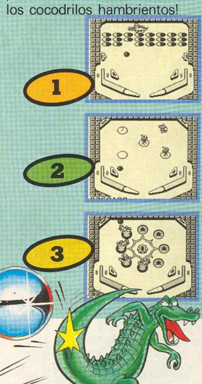
0058680

0059670

0076630

NIVEL DE BONIFICACION

Puedes jugar en tres niveles de bonificación distintos. Consigue montones de puntos extra golpeando a los cocodrilos con la bola. Cuando asomen la cabeza para mirar fuera de su escondite, ¡es el momento para golpearles! ¡Sólo ten cuidado con los cocodrilos hambrientos!



WIZARDS & WARRIORS X

Fortress Of Fear™

SOLAMENTE TU PUEDES RESCATAR A LA PRINCESA CAUTIVA.

¡Tú eres Kuros, uno de los guerreros más valientes, y el único que puede combatir con éxito los poderes malignos del malvado Mago Malkil! Tu misión es entrar en la Fortaleza del Terror y rescatar a la dulce princesa Elaine. La princesa ha sido capturada por Malkil, que la mantiene bajo su hechizo con su magia todopoderosa. Kuros tendrá que atravesar cinco niveles antes de llegar a la batalla final con Malkil.

TU ERES KUROS, EL VALIENTE

SALTA

Lo más importante de Kuros es que salte bien. Para lograrlo, pulsa el botón

ATACA

Pulsa el botón B para extender la espada. Para atacar, pulsa el brazo superior del bloque de control y el botón B.

ARRODÍLLATE

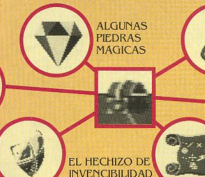
Arrodíllate pulsando el brazo inferior del bloque de control. ¡Es muy útil para escapar por los pelos!

PODERES MAGICOS

Acuérdate de coger llaves y abrir cofres del tesoro. ¡Los objetos que encuentres te ayudarán a llegar hasta Malkil y sostener la gran batalla!

LA POCIÓN DE CURAR

UNA VIDA EXTRA

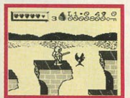


EL ESCUDO DE PROTECCIÓN

LAS BOTAS DE SALTAR

NIVEL 1

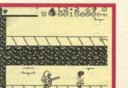
Este nivel conduce a la Fortaleza. Ten cuidado con los murciélagos, serpientes y soldados.



¡Mantén el paso firme para no caer en la batalla!

NIVEL 2

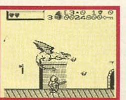
¡Coge todos los objetos de energía que puedas mientras te preparas para enfrentarte a enemigos poderosos en la Fortaleza!



¡Aquí tu espada es inútil contra los esqueletos!

NIVEL 3

Es muy difícil no caer aquí. ¡Ten cuidado con las hachas que te arrojen!



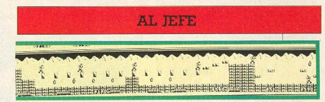
¡No va a ser fácil evitar las bolas de fuego del Dragón!



¡¡VENCE A LOS MONSTRUOS CON EL LATIGO!!

El conde ha resucitado una vez más, y está preparándose para lanzar el mal y el terror sobre la tierra. Siendo el valiente héroe de esta aventura, debes encontrarle en su castillo y destruirle antes de que se haga demasiado poderoso. El bosque envuelto en niebla y los terrenos que rodean al castillo están llenos de monstruos amenazadores. Depende de tí aventurarte en su territorio con el látigo en la mano y librar al mundo de enemigos. Consigue los objetos que necesites rompiendo velas en cada uno de los cuatro excitantes niveles.

AL JEFE



¡AQUI TIENES EL MAPA DEL NIVEL 1!

Comenzarás tu viaje arrastrándote por el bosque y el cementerio. Muévete horizontalmente durante casi todo el tiempo, pero si necesitas subir o bajar, usa la cuerda. ¡Coge objetos que te proporcionen fuerza!

Las plataformas caen tan pronto como las pisas. Pasa de una a otra guiándote por tu sentido del tiempo. ¡Pero ten cuidado! ¡Un error ya es demasiado!

COMIENZA

En este nivel hay velas por todas partes, ¡y las vas a necesitar! Aumentará el poder de tu arma, y tú ganarás vidas extra si recoges suficientes.

¡Ten cuidado con los Ojos Diabólicos! Son grandes, y, lo que es peor, muy difíciles de vencer. ¡Pero tienes que hacerlo! ¡Eres el único que puede derrotar al malvado conde!

LA GRAN BATALLA

¡Ha llegado el momento de enfrentarte al GRAN JEFE! Tus armas deben estar listas y tu energía fuerte gracias a los objetos que cogiste. ¡¡¡Ten cuidado con sus movimientos engañosos!!!

NES* Hardware Accesorios





Este bloque básico produce todos los gráficos, efectos, y acción para jugar en todos los excitantes y desafiantes juegos Nintendo.



BLOQUE DE CONTROL

Pistola de video sensible a la luz de alta tecnología con sensores de luz internos que interaccionan directamente con la pantalla de TV.

NES ZAPPER



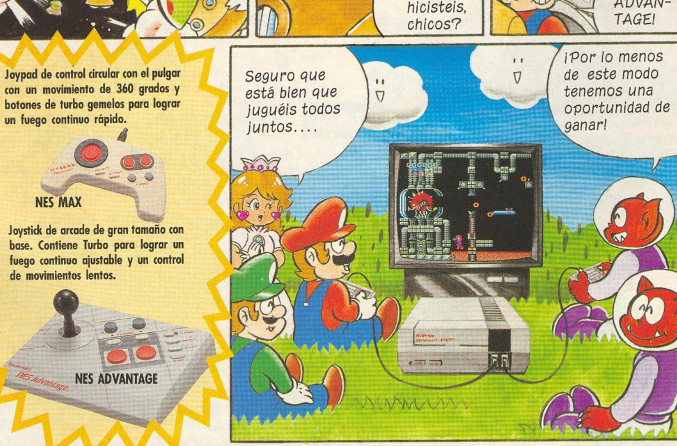


★ "NES: Nintendo Entertainment System®"

¡Bienvenidos, Mario y Luigi!

¡Oh, no!
¡Míralos a todos!





SUPER MARIO BROS.®



King Bowser

El malvado rey que invadió el Reino de los Champiñones y capturó a la princesa Toadstool.

Mario

¡Mario, ese valiente fontanero de Brooklyn, debe abrirse camino por el Reino de los Champiñones, y salvar a la princesa Toadstool!

Princess Toadstool

Luigi



El inteligente hermano de Mario y un segundo héroe listo para acabar con Bowser en la opción de dos jugadores.

Por el momento presa en las garras del malvado Bowser, sólo ella puede devolver la paz al reino.

¡¡El salvaje y loco mundo del Reino de los Champiñones!!

Unete a Mario en su búsqueda para librar al antaño pacífico Reino de los Champiñones de algunos invitados no gratos: ¡La malvada tribu Koopa! Bowser, rey de los koopas, ha secuestrado a la princesa Toadstool, y ahora depende de nuestro héroe Mario rescatarla. ¡Un paso en falso y será el final para nuestro persistente fontanero! Echemos un vistazo a los tipos de terreno que se va a encontrar Mario . . .



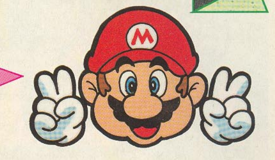




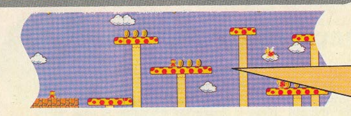


¡Comencemos La Aventura Para Rescatar A La Princesa!

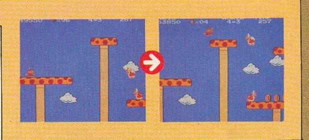
Hay muchas y excitantes aventuras esperándote. Antes de empezar, te enseñaremos algunas técnicas especiales para ayudarte a que te abras camino por los desafiantes mundos del Reino de los Champiñones.



Super Salto

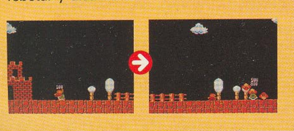


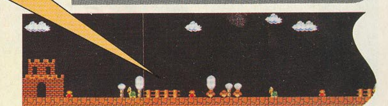
Para lograr un salto largo y alto pulsa el botón B y acelera antes de saltar. Usa esta técnica para saltar muros o abismos. Asegúrate de tener suficiente espacio para acelerar, o podrías encontrarte buscando peces en el fondo del foso.



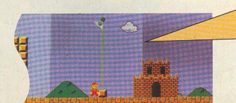
Golpea y Corre

Cuando saltes encima de una tortuga y la des una patada para derribar otros enemigos, tu puntuación aumentará por cada enemigo que derribes. Si derrotas un número suficiente de enemigos, conseguirás una vida extra. ¡Pero ten mucho cuidado cuando uses este truco! ¡La tortuga podría rebotar y alcanzarte!





Consigue fuegos artificiales



Puedes conseguir fuegos artificiales saltando sobre el banderín al final de cada nivel. Si golpeas el banderín cuando el último número del indicador sea 1, 3 o 6, ¡conseguirás puntos extra!





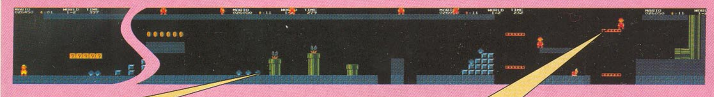
CONSEJOS Y TACTICAS SECRETAS



Ahora voy a enseñarte los verdaderos secretos para ganar en "Super Mario Bros". ¡Usa estos consejos y trucos, y vencerás a ese matón de Bowser y rescatarás a la princesa en nada de tiempo!

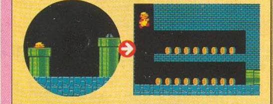
WORLD 1-2

Este es un misterioso mundo subterráneo



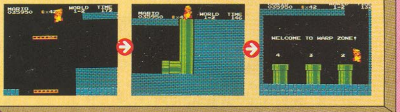
ESTA TUBERÍA TE CONDUCE A UN NIVEL DE BONIFICACIÓN

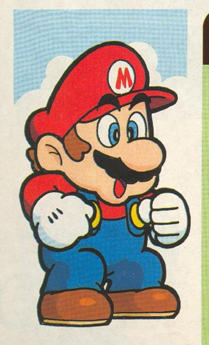
Durante tu aventura, verás un montón de tuberías. Entrar en ellas puede asustarte un poco, pero muchas veces hay monedas allá abajo. Además, ¿qué clase de fontanero sería si me asustara de las tuberilas?



HACIA LA ZONA DE AVANCE

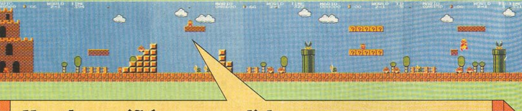
¡Espera un minuto! Trata de saltar sobre el tejado en vez de meterte en la tubería. De este modo encontrarás las zonas de avance hacia los mundos 2, 3 y 4. Para rescatar a la princesa Toadstool tan rápido como sea posible, usa estas zonas de avance. De este modo no tendrás que luchar con el rey Bowser el Grande tan a menudo. Si usas dichas zonas, puedes ahorrarte algunos mundos que son difíciles de pasar. Sin embargo, cada mundo es más difícil. Si puedes hacer buen uso de las zonas de avance, estarás en el buen camino para rescatar a la princesa.





WORLD 2-1

¡¡Es un día bonito y soleado!!



Un champiñón escondido

No ves nada, pero cuando saltas, aparece el bloque escondido. Salta y golpea el bloque para encontrar una moneda. Luego salta encima de éste para golpear el bloque que está encima. Esto hace que aparezca un champiñón 1-UP por arte de magia. ¡Cógelo y consigue una vida extra!



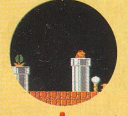
WORLD 3-1

¡De noche en el Reino de los Champiñones!

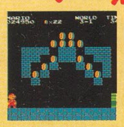


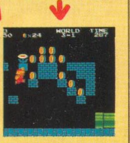
UN NIVEL DE BONIFICACIÓN MUY IMPORTANTE

Hay un champiñón o una Flor de Fuego escondidos en alguna parte de esta pantalla. Sólo ten cuidado de dejar intactos los bloques correctos. ¡Si los rompes todos, no podrás trepar lo suficientemente alto como para cogerlos!



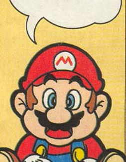




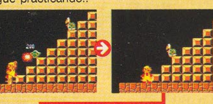


VIDAS EXTRA SIN FIN

Hay un modo de conseguir muchas vidas extra justo antes de terminar este nivel. Te tropezarás con dos tortugas Koopa Troopa bajando la escalera. Salta sobre la primera y échala de una patada. Cuando la segunda esté bajando del penúltimo escalón al último, salta también sobre ella. Aquí viene lo importante: En lugar de dejarla que pase, sigue saltando sobre el lado izquierdo de su caparazón y dándole patadas en la escalera. Cada vez que hagas que se balancee, conseguirás una vida extra. ¡¡Es difícil, pero sigue practicando!!



¡GUAU!









¡Mira Esto!

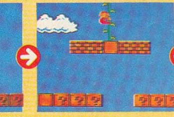
WORLD 3-1

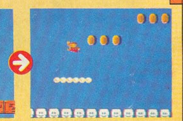


Trepa por el tallo

Usa el bloque misterioso para golpear los bloques que hay encima de tu cabeza. Cuando saltes y golpees el bloque central, crecerá un tallo de judías. Trepa por él y entra al nivel de bonificación. Trata de coger todas las monedas. ¡Recuerda, cuando hayas cogido suficientes monedas, conseguirás una vida extra!







WORLD 4-2

¡¡Dos zonas de avance!!



¡¡La mayor zona de avance nunca vista!!

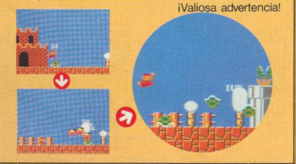
La zona que hay debajo de este bloque está llena de personajes escondidos, incluído un tallo de judías escondido. Primero debes encontrar un bloque escondido saltando hasta que lo golpees. Entonces súbete en él y salta, y encontrarás otro bloque oculto con el tallo mágico. Trepa por él y entra en la zona de avance para ir a los mundos 6, 7 u 8.

WORLD 5-1

¡¡TEN CUIDADO CON BULLET BILL!!

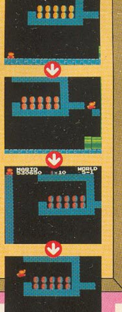
¡CONSIGUE UNA VIDA!

Estos terrenos llanos Son ideales para el ataque "GOLPEA Y CORRE". Puedes conseguir una vida extra venciendo muchos enemigos, o corriendo tras tortugas Troopa sobre las que ya hayas saltado. ¡Pero ten cuidado de no interponerte en el camino de la tortuga Troopa una vez que le has dado una patada! ¡Rebotará en un muro y volverá hacia ti! Este puede ser uno de los ataques traicioneros del enemigo que puedes evitar, ya que las Troopa se mueven muy rápido una vez que has saltado sobre ellas. ¡Valiosa advertencia!

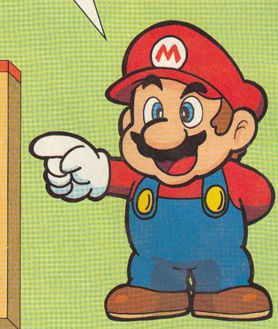


¡Guau! ¿Cómo puedo encontrar las monedas!

Llegarás hasta el nivel de bonificación por esta tubería. ¿A que te estás preguntando cómo llegar hasta las monedas? ¡Lo sabía! Simplemente sigue el diagrama hasta la pantalla subterránea y coge todas las monedas. Pero no golpees el bloque equivocado. Si lo haces, no podrás coger todas las monedas. Además, no te olvides del bloque que hay justo encima de la tubería de salida. ¡Puede que no te parezca gran cosa, pero golpéalo y te dará muchas monedas! ¡Estos son los secretos que hacen grande a un jugador!

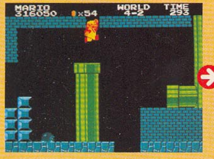


¡¡Avance al Mundo 8!!



Otra zona de avance

¡Si dejaste pasar la primera zona de avance, no te preocupes! Hay otra aquí que te conducirá al Mundio 5. ¡Ten cuidado en el ascensor! ¡Es fácil perder el equilibrio y caer al vacío! ¡Recuerda que tienes que dar tiempo a Mario para que se pare cuando corre, o podrías encontrarte cayendo!





WORLD 6-2

¡Deja que te muestre cuatro nuevos niveles de bonificación!



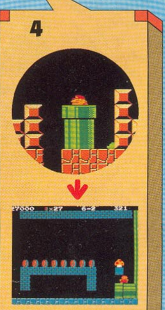
1

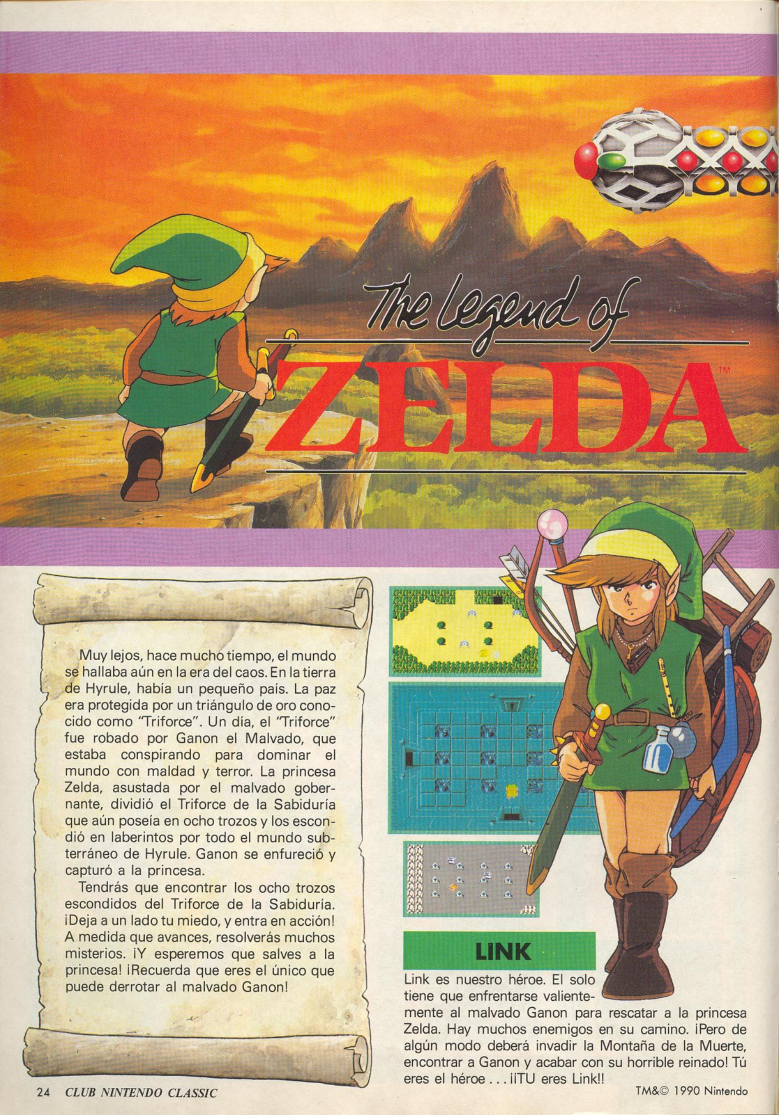
2

¡¡Sorpresa!! ¡¡Has encontrado el mundo submarino secreto!! Nada para coger las monedas, ¡pero no seas avaro! ¡Los ascensores pueden colarte por una tubería!

3

4





Muy lejos, hace mucho tiempo, el mundo se hallaba aún en la era del caos. En la tierra de Hyrule, había un pequeño país. La paz era protegida por un triángulo de oro conocido como "Triforce". Un día, el "Triforce" fue robado por Ganon el Malvado, que estaba conspirando para dominar el mundo con maldad y terror. La princesa Zelda, asustada por el malvado gobernante, dividió el Triforce de la Sabiduría que aún poseía en ocho trozos y los escondió en laberintos por todo el mundo subterráneo de Hyrule. Ganon se enfureció y capturó a la princesa.

Tendrás que encontrar los ocho trozos escondidos del Triforce de la Sabiduría. ¡Deja a un lado tu miedo, y entra en acción! A medida que avances, resolverás muchos misterios. ¡Y esperemos que salves a la princesa! ¡Recuerda que eres el único que puede derrotar al malvado Ganon!

LINK

Link es nuestro héroe. El solo tiene que enfrentarse valientemente al malvado Ganon para rescatar a la princesa Zelda. Hay muchos enemigos en su camino. ¡Pero de algún modo deberá invadir la Montaña de la Muerte, encontrar a Ganon y acabar con su horrible reinado! Tú eres el héroe . . . ¡¡TU eres Link!!



OTROS PERSONAJES

Afortunadamente para tí, hay mucha gente deseosa de ayudar a Link en la tierra de Hyrule. Sin embargo, todos están escondidos porque les asustan los monstruos. ¡Algunos te proporcionarán armas que vayas a necesitar más tarde, algunos te devolverán toda o parte de la vida que hayas perdido, y otros te suministrarán información vital, necesaria para completar tu búsqueda!

MERCADERES



Link puede comprar muchas cosas a un mercader simplemente cogiendo lo que quiere. Ten cuidado de no perder la oportunidad de hacer negocios con un mercader ya que hay cosas que sólo él te puede proporcionar. Los mercaderes también están en cuevas.

ANCIANOS

Sé agradecido con estas gentes que te proporcionarán información, Agua de Vida, corazones y armas. Sin embargo ten cuidado, ya que algunos de ellos son tacaños.



ANCIANAS

Proporcionan información y venden Agua de Vida. Necesitas dinero, llamado "rupees", y otros objetos, para comprar Agua de Vida. También necesitas dinero para comprar información. Encontrarás a estas ancianas viviendo en cuevas.



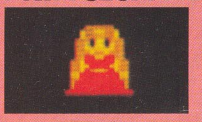


HADAS



Si derrotas a tus enemigos y salvas a las hadas que hayan sido capturadas, éstas convertirán tus corazones blancos en rojos. Las hadas que viven en las fuentes convierten, a través de la magia, todos los corazones blancos en rojos. Cada corazón rojo que tengas te hará más fuerte.

PRINCESA ZELDA

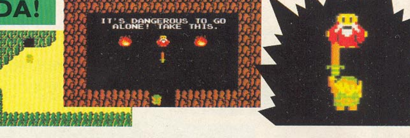


Está prisionera en una habitación de la Montaña de la Muerte. El malvado Ganon la ha mantenido prisionera allí desde que ella le enfureció escondiendo el Triforce de la Sabiduría. ¡A menos que derrotes a Ganon en la batalla, nunca lograrás salvar a la princesa!



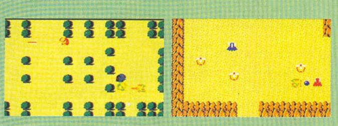
¡CONSIGUE UNA ESPADA!

Al comenzar, Link no tiene armas. Al principio del juego, visita al Anciano que está en la primera cueva que veas para obtener la espada de madera. Más tarde podrás conseguir espadas mejores.



COMO JUGAR

Balancea tu espada y golpea con ella usando el botón A. Cuando todos los corazones estén rojos, podrás lanzar disparos desde la punta de la espada a los enemigos que estén lejos. Usa el botón B para manejar objetos como bombas o boomerangs. Usa el escudo para detener un ataque cuando Link no esté atacando.



COMO RECUPERARTE DEL DAÑO

Estas son las maneras que tienes de recuperarte:

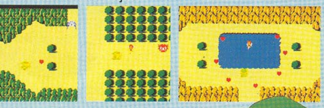
Ve a las fuentes donde viven las hadas para lograr corazones rojos.

Coge los corazones de los enemigos derrotados.

Coge las hadas de los enemigos que hayas derrotado.

Bebe del Agua de la Vida.

Coge el gran corazón que convierte a todos los corazones blancos en rojos.



MAPA DE HYRULE (PARTE 1)

Este es un mapa de Hyrule en el punto de partida. Conseguirás muchos Rupees venciendo a los enemigos que aparezcan aquí. Usa rupees para comprar objetos.

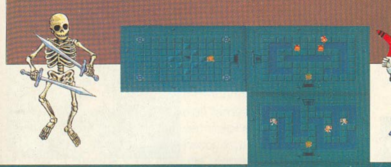
NIVEL 1

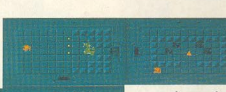
HADA

COMIENZO

MUNDO SUBTERRANEO NIVEL 1 AGUILA

Las mazmorras son lugares excelentes para coger rupees. Si te encuentras mal de dinero, vuelve aquí y mira a ver si puedes encontrar más.









ENTRADA

Cómo Abrir Puertas Secretas

Tendrás que ingeniártelas para abrir la puerta secreta. No habrá llaves para ayudarte, pero podrías intentarlo empujando los bloques cuadrados.



Consigue un Mapa y una Brújula

Te será de gran ayuda tener un mapa y una brújula cuando pases por el mundo subterráneo. El mapa te indicará dónde estás, y la brújula te mostrará dónde encontrar el Triforce. Tienes ambos en los laberintos, ¡así que búscalos! ¡Merecerá la pena!

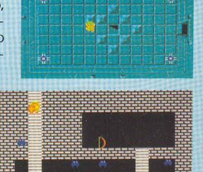




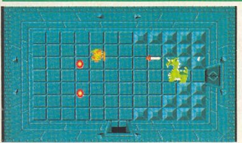
Los puntos rojos que parpadean indican el lugar donde están escondidos los trozos del Triforce.

¡¡Busca un nuevo Objeto!!

Si sigues las escaleras hasta el sótano, encontrarás una cámara del tesoro donde puedes conseguir un arco. La entrada está visible, pero el camino es un problema. Inténtalo empujando los ocho bloques para entrar.

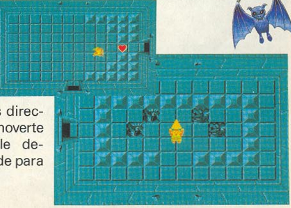


¡Ve a Por el Triforce!



Dirige los disparos de tu espada hacia su cabeza al mismo tiempo que intentas esquivar los disparos que él te lance a ti.

Para conseguir el Triforce, tendrás que derrotar a Aquamentus, un enemigo muy poderoso. Lanza disparos en todas las direcciones, así que tendrás que moverte constantemente. Cuando le derrotes, coge el corazón grande para conseguir más vida.

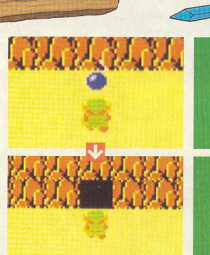


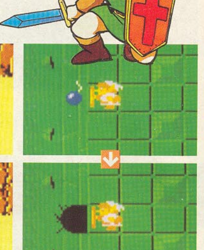
Busca Los Objetos Que Están Escondidos



Despeja el Camino con la Bomba

Las bombas no sirven sólo para derrotar enemigos, sino también para derrumbar muros y rocas y encontrar pasadizos secretos. No todas las entradas y salidas son visibles en el mundo subterráneo. Usa las bombas para encontrarlas. Probablemente usarás muchas de las bombas que tengas buscando caminos ocultos. Pero el esfuerzo merecerála pena cuando puedas deslizarte por un pasadizo secreto a otra área. Consigue más bombas derrotando a tus enemigos.



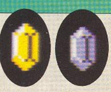


Recuerda, puedes llegar a tu destino más rápidamente atravesando pasadizos secretos. Algunas veces la única manera de llegar a un lugar determinado es encontrando y usando un pasadizo secreto.

OBJETOS

RUPEES

Es la moneda oficial del reino. Puede aparecer una cuando derrotes a un enemigo. Un rupee azul vale cinco veces lo que uno amarillo. 255 rupees amarillos son el máximo que puede tener Link. ¡Gástalos bien!



ESCALERA

Este objeto permite a Link cruzar agujeros o ríos tan anchos como él. Entonces tendrá la ventaja de poder atacar a sus enemigos o escapar de situaciones conflictivas cruzando ríos y agujeros. Es un objeto muy útil.



BALSA

En el vasto mundo de la superficie, hay océanos y lagos obstaculizando tu camino. Necesitarás la balsa para atravesarlos, pero sólo la puedes conseguir en un muelle. Hay muchos lugares a los que querrás ir desde el muelle, pero sin la balsa no puedes llegar a ellos.



Mapas de los Laberintos Subterráneos

Estos mapas te evitan el tener que preocuparte por perderte en los complicados laberintos subterráneos. Puedes encontrar el mapa de cada laberinto en algún lugar del propio laberinto. ¡Te tiempo y problemas!



BRÚJULAS

Una brújula te guiará a los lugares donde está escondido el "Triforce". Como los mapas, las brújulas te aguardan en los laberintos, ¡así que búscalas! Tendrás una ventaja doble si encuentras los dos. ¡Entonces sabrás dónde estás y dónde quieres ir!



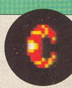
CARTA A UNA ANCIANA

Esta es una carta que tú enseñas a una anciana. Puedes obtenerla de alguien en alguna parte del mundo de la superficie. Lo siento, pero no puedo decirte más, excepto que usarás la carta como identificación cuando tengas que comprar ciertos objetos.



BRAZALETE DE FUERZA

Link puede tener más fuerza si encuentra este brazalete. Con él, puede incluso mover rocas, pero no es fácil de encontrar. Vas a tener que usar algunas de tus bombas para descubrir un lugar muy secreto. ¡Buena suerte, y usa tu imaginación! ¡Vas a necesitarla!



RELOJES MÁGICOS

A veces aparece un reloj mágico cuando vences a un enemigo. Cuando lo cojas, los enemigos que haya en la pantalla no podrán moverse, ¡de manera que tendrás tiempo de acabar con ellos! Recuerda que el reloj sólo funciona en esa pantalla.



BOOMERANG DE MADERA Y BOOMERANG MÁGICO

Son armas muy efectivas ya que con ellas puedes dañar a enemigos pequeños y congelar a casi todos los demás enemigos. Puedes arrojar el boomerang mágico más lejos que el de madera.



BOMBAS

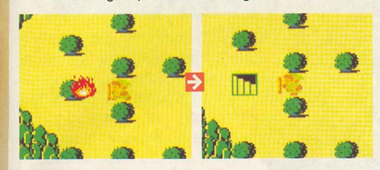
La explosión de una bomba resulta mortal. Puede aparecer una bomba cuando derrotes a uno de ellos. Cada vez que coges una bomba, estás cogiendo de hecho cuatro bombas para usar. Puedes tener hasta ocho bombas al mismo tiempo al principio del juego.



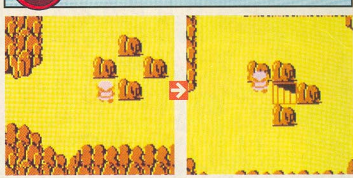


EL SECRETO DE LA VELA

A medida que avances en tu aventura por la tierra de Hyrule, lleva una vela. Cuando toques un árbol con la llama de la vela, podrías descubrir que el árbol desaparece y aparece una puerta secreta en su lugar. Esta magia no funciona siempre, pero lo hace a menudo en muchos sitios distintos. Por supuesto, las velas también son útiles para luchar contra los enemigos y ver mejor en la oscuridad del mundo subterráneo. Puedes hacer este mismo truco con una varita mágica y un libro de magia.



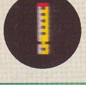
EL PODER DEL BRAZALETE



Link puede lograr más fuerza si encuentra este brazalete. ¡Con él, puede incluso mover rocas, y esto puede ayudarle a encontrar un paso secreto! ¡Pero no va a ser fácil! No se conoce la localización exacta del brazalete de fuerza, así que deberás estrujarte el cerebro para encontrarlo. Si lo encuentras, te será extremadamente útil.

SILBATO

Este objeto mágico crea muchos misterios con su peculiar sonido. Sin él, no puedes completar el juego. Tocando el silbato para provocar un tornado, puedes avanzar hacia una entrada abierta al mundo subterráneo. El tornado también te facilitará el camino.



CORAZONES Y RECIPIENTES DE CORAZONES

Cuando consigas un corazón, éste te proporcionará un corazón extra para el juego. Los recipientes de corazones pueden convertir los corazones blancos en rojos, proporcionándote nueva vida.




CEBO PARA LOS ENEMIGOS DE LINK

El cebo te permitirá alimentar a un Goriya muy gruñón que se interpone en tu camino en una de las mazmorras del mundo subterráneo. Una vez que le hayas ofrecido el cebo, te dejará pasar tantas veces como quieras.



LLAVE NORMAL Y LLAVE MÁGICA

Necesitas llaves para abrir las puertas en los laberintos. Puedes usar la llave normal sólo una vez, pero puedes usar la llave mágica tantas veces como quieras. Si consigues la llave mágica, el indicador de número cambiará a "A" de Almighty.

AGUA DE VIDA

Este agua te será de gran ayuda. Bebiéndola, puedes convertir todos los corazones blancos en rojos. Hay dos clases de agua: roja y azul. Cuando bebas agua roja se volverá azul, y cuando bebas agua azul, desaparecerá.



ANILLO AZUL Y ANILLO ROJO

El anillo azul reduce a la mitad los daños que hayas sufrido. El anillo rojo Reduce los daños a la cuarta parte. Puedes comprar el anillo azul, pero el anillo rojo no está en venta.





VARITA MÁGICA

Wizzrobe, un enemigo de los laberintos subterráneos, usa esta varita. Con la varita mágica, Link puede pronunciar hechizos mágicos. Algunas veces, también puede usarla en lugar de la espada. Es un tesoro muy valioso y útil cuando combatas enemigos.



ARCO, FLECHAS DE MADERA Y FLECHAS DE PLATA

Para usar el arco y las flechas, primero tienes que encontrar ambas. Cada vez que disparas una flecha pierdes un rupee. Puedes comprar flechas de madera, pero no las de plata.



LIBRO DE MAGIA

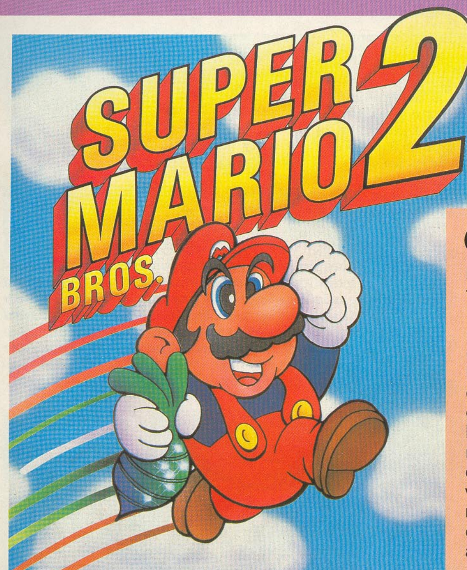
Link puede aprender muchos hechizos mágicos del libro de magia. Usando a la vez el libro de magia y la varita mágica, Link puede pronunciar hechizos mágicos para crear fuego. Este se puede usar como una vela.



VELA AZUL Y VELA ROJA

Estas velas iluminan las habitaciones oscuras de los laberintos subterráneos. La azul se puede usar sólo una vez, pero la roja se puede utilizar varias veces dentro de una misma pantalla. Puedes atacar a tus enemigos con el fuego de la vela.





HISTORIA

¡Mario ha vuelto en esta excitante continuación de "Super Mario Bros"! Esta vez nuestro intrépido fontanero se encuentra en el maravilloso Mundo de los Sueños, la tierra de Sub-con. La hospitalaria gente de Sub-con pide a Mario y a sus amigos que liberen el Mundo de los Sueños de la diabólica tiranía del malvado Wart. Ya que nunca rechaza una invitación para convertirse en un héroe, Mario acepta de buen grado.

¡¡ELIGE A MARIO, O A UNO DE SUS TRES AMIGOS!!



"Super Mario Bros 2" es único en cuanto a que puedes escoger el personaje con el que te gustaría jugar cada nivel. Cada personaje tiene habilidades propias y exclusivas, así que elige bien, dependiendo del nivel en el que entres. Aquí tenemos a Mario y sus amigos, y lo que pueden hacer.

MARIO



Mario es el más completo de los cuatro héroes. Corre rápido, salta bien, y puede coger objetos muy rápidamente.

LUIGI



El hermano pequeño de Mario es un gran saltador, pero corre más despacio, y no es tan rápido cogiendo objetos.

SAPO



¡Puede levantar objetos como si fueran plumas! No reduce la velocidad aunque tenga una pesada carga.

PRINCESA

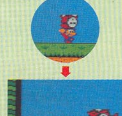


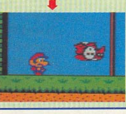
La Princesa Toadstool es mucho más lenta y más débil que los demás, ¡pero tiene poderes mágicos que le permiten flotar en el aire!

TECNICAS BASICAS PARA SUPER MARIO BROS. 2

¡LANZA A TUS ENEMIGOS!

Colócate encima de tu enemigo y pulsa el botón B para cogerle. Entonces colócate en la dirección en que te gustaría lanzarle, vuelve a pulsar el botón B ¡y mira como vuela! ¡Esto es especialmente divertido si derribas a otro enemigo al mismo tiempo!





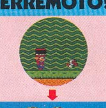
¡AGACHATE Y SALTA ALTO!

Si quieres ser un SUPER SALTADOR, pulsa el brazo inferior del bloque de control y agáchate durante un momento. Cuando comiences a parpadear, podrás saltar una vez y media más alto de lo normal. Sin embargo, no dura para siempre, así que salta rápido mientras conserves la energía extra.



¡VENCELOS CON UN TERREMOTO!

Usando el mismo método que para lanzar a tus enemigos, coge el objeto "POW" y lánzalo. ¡Ya lo has hecho! ¡Has provocado un terremoto! ¡Hay unas sacudidas violentas, y tus enemigos no pueden permanecer de pie bajo esa presión!





¡COGE UN VEGETAL Y ARROJALO!

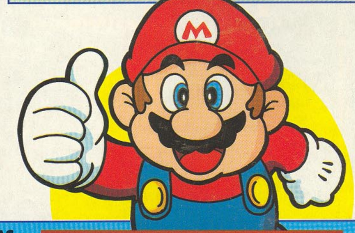
Básicamente, es igual que arrojar a un enemigo. Quédate encima de una parcela de hierba, pulsa el botón B, y saca una remolacha o cualquier otro vegetal. Entonces vuelve a pulsar el botón B y deja que la tomen los enemigos.



¡USA UNA BOMBA PARA HACERLOS VOLAR!

Cuando tires hacia afuera de la hierba, puedes encontrar algo más que vegetales. ¡Puedes encontrar bombas! Usa una bomba para volar a un enemigo, o para librarte de algo que se interponga en tu camino. Advertencia: ¡Ten cuidado de no volarte a tí mismo!





5 VIDAS EXTRA EN LA MAQUINA TRAGAPERRAS

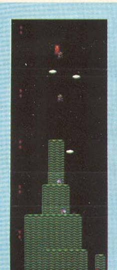
¡Si has hecho el esfuerzo de recoger monedas en el Sub Espacio, puedes jugar en la Slot Machine al final de cada nivel! Usando una moneda cada vez, prueba tu suerte y tu habilidad logrando tres cerezas. Cuando lo logres, serás un jugador muy feliz ¡recompensado con cinco vidas extra! ¡¡5 VIDAS EXTRA!!

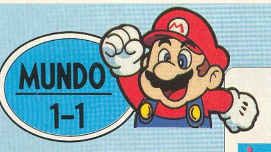












Al principio, sólo flotas por el Mundo de los Sueños. Puedes hacerte una idea de cómo te vas a mover. Si abres la puerta que está más allá a la derecha, entrarás en el verdadero juego. Preparado, listo, ¡allá vamos! ¡Estamos entrando en el mundo de Super Mario Bros. 2!

¡DA UN BUEN SALTO SOBRE LOS TRONCOS!



Mientras los troncos van flotando, cronometra tus saltos para poder cruzar al otro lado del río. No saltes hasta que veas el extremo del primer tronco. Si se te acaba el tiempo y pierdes, ¡caerás por las cataratas abandonado a tu suerte!

A

B

A o B ¿CUAL ESCOGERAS?

El camino B es un atajo hacia el final de este mundo, ¡pero hay un muro que tendrás que aprender a bombardear si quieres seguir por este camino!

¡COMO DERROTAR AL MALVADO BIRDO!

Birdo es el jefe del Mundo 1-1. Coge los huevos que te lance saltando sobre ellos y pulsando el botón B.

Vuelve a arrojarle los huevos al quisquilloso pájaro tres veces.

Coge la bola de cristal después de derrotar a Birdo y passarás al siguiente nivel.



¡Ahora es cuando realmente despega la aventura de Mario! ¡Estás volando por el aire encima de la alfombra mágica! ¡Haz un viaje rápido, porque sólo tienes unos pocos segundos para llegar a donde necesitas! Este nivel va a ser un poco más duro que el anterior, y necesitarás encontrar llaves para abrir una puerta muy importante.



Si tus enemigos se acercan a tí desde una línea de ataque baja, ¡da un salto rápido hacia la alfombra voladora portátil!

¡Conduce la alfombra voladora hacia el cielo azul! ¡Pero ten cuidado! ¡Permanece alerta y no saltes sobre un enemigo!





La alfombra voladora no dura para siempre, así que asegúrate de salir TU antes de que lo haga ELLA.

¡ESTE CHAMPIÑON TE DARA UNA VIDA!



Puede parecer una jarra ordinaria, pero mira dentro y encontrarás un champiñón que te dará una vida. Mantén los ojos abiertos por Tweeter.

COGE AQUI LA LLAVE





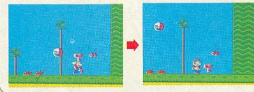
Si quieres llegar lejos, ¡será mejor que abras esta jarra y cojas la llave!

USA AQUI LA LLAVE



Si no tienes la llave, no podrás abrir la puerta. ¡Trae la llave!

¡CUIDADO CON PHANTO!



¡Tan pronto como tengas la llave, Phanto te perseguirá sin piedad! La única manera de que pierda interés en tí es dejando caer la llave. ¡Pero asegúrate de que vuelves a cogerla!

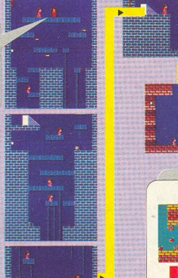


En este nivel saltarás sobre muchas cataratas y treparás alto para coger la llave que necesitas para abrir una puerta. Vuelve después a la salida del Mundo 1.

¡COGE AQUI UNA LLAVE!







HEY, ¿DONDE ESTA EL JEFE?



MIENTRAS TE LO PREGUNTABAS, ¡AQUI ESTA!

¡CUIDADO!

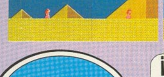
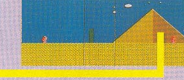
¡Si caes aquí, las afiladas espinas que hay debajo te atravesarán!



¡VENCELE CON BOMBAS!



Mouser es el jefe del Mundo 1. Derrotarle es el primer paso para devolver la paz al mundo. Coge las bombas que te arroja Mouser, y vuelve a arrojárselas para hacerle probar su propia medicina. Golpéale tres veces, ¡y le habrás derrotado!

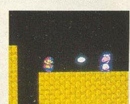



MUNDO 2-1

Mario y sus amigos se encuentran en medio del desierto en el Mundo 2, y puedes apostar a que Wart tiene planes para ellos. Chico, ¿no te gustaría haberte acordado de traer la loción bronceadora?

¡NO TOMES LA CARRETERA EQUIVOCADA!

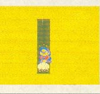
Asegúrate de no permanecer en un sitio durante mucho tiempo, ¡o te tragarán las arenas movedizas! Saltar constantemente, o usar el botón A para cruzar rápidamente. A veces Cobrat se esconde en las arenas movedizas.



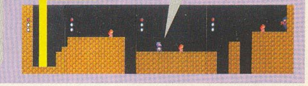
¡TEN CUIDADO AQUI, NO TE CAIGAS!

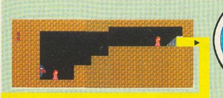
¡Adivina quién es el jefe del Mundo 2-1! ¡Birdo! Estás en una colina, así que ten cuidado de no caerte cuando te arroje los huevos.

HAZ UN AGUJERO Y ABRETE CAMINO



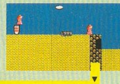
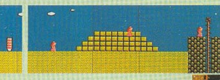
Cava en la arena dura y ¡adelante! Quieres bajar hasta la escalera. Pero ten cuidado con Shyguy, se acerca a ti por un lado y puede colarse en uno de tus agujeros. Aquí también puedes coger unas cerezas por el camino.





MUNDO 2-2

El mundo 2-2 no se diferencia mucho del nivel que acabas de pasar. Si aprendiste bien los trucos en el nivel 2-1 y puedes volver a usarlos aquí, no te será muy difícil. Muévete todo lo rápido que puedas por las arenas movedizas y las áreas donde se cavaron los agujeros para pasarlo de un tirón.



¡ARENAS MOVEDIZAS!

Cuando llegues al cruce, ve a la derecha. Si vas a la izquierda no encontrarás nada... ¡sólo arena y un callejón sin salida! Esta zona puede resultar muy engañosa, ¡así que permanece alerta!






¡AQUI VIENEN LAS BOLAS DE FUEGO!

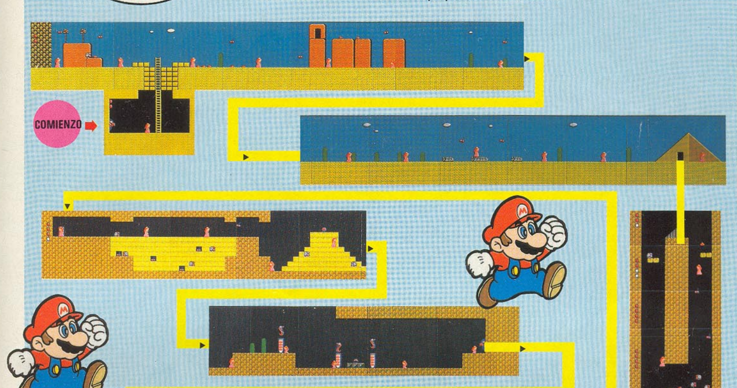
Una vez más, el pequeño jefe Birdo te está poniendo las cosas difíciles. Esta vez escupe huevos y bolas de fuego. Si una de estas te alcanza, estás acabado. ¡Así que agarra fuerte tus armas y esquiva las bolas de fuego!






MUNDO 2-3

¡Felicidades! Has logrado llegar al último nivel del Mundo 2. ¡Date prisa en atravesar el desierto, y corre a la pirámide para sostener la batalla decisiva con Tryclyde, la serpiente de tres cabezas que escupe fuego! ¡No bajes la guardia todavía! Aún quedan muchos peligros antes de que logres salir del desierto.

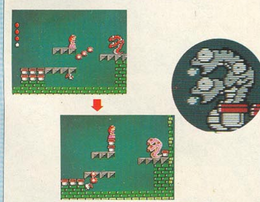


¡COGE AQUI LA LLAVE!



¡Si no coges la llave, no puedes continuar tu búsqueda para salvar a la princesa y derrotar al malvado Wart!

ATACA CON LOS BLOQUES DE CHAMPIÑON

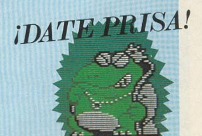


Tryclyde es un personaje muy duro. Puedes derrotarle arrojándole bloques de champiñones. También puedes usar los bloques como barrera protectora . . . ¡no te quedes sin ellos antes de estar preparado! Necesitarás golpearle tres veces para tumbarle.

¡AUN HAY MAS!

Te hemos llevado hasta el Mundo 2-3, ¡pero aún te quedan muchas más aventuras por pasar! Para darte una idea de lo que te queda, puedes llegar hasta el Mundo 7-2, ¡a 14 niveles! Es ahí donde tendrás la batalla final con el malvado Wart. ¡Te está esperando ahí! ¿Estás preparado para derrotar al resto de fuerzas diabólicas que han invadido ei Mundo de los Sueños? ¡Yo sé que lo estás!

¡DATE PRISA!





Tras la Caída de Ganon . . .

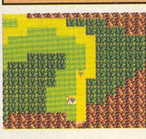
Han pasado años desde la derrota de Ganon, y Link ha crecido desde aquella hazaña. Pero aún hay mal en Hyrule.

La princesa Zelda conocía el secreto del Triforce, pero se negó a decírselo a un gran hechicero. Entonces él lanzó un hechizo sobre ella para hacerla dormir.

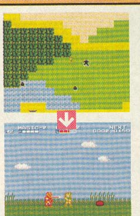
Como se profetizaba en las leyendas, llegaría un hombre de descendencia real para salvar Hyrule y a Zelda, y tendría una marca en la mano.

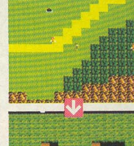
Para derrotar a las fuerzas del mal, Link debe encontrar la tercera pieza del Triforce. Ya tiene Sabiduría y Fuerza. Ahora debe encontrar Valor.

VISION GENERAL



Cuando te tropieces con un enemigo en la visión general, la escena cambiará hacia una visión lateral. Las hadas te dan vida.



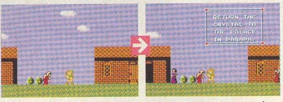


A medida que Link avance por Hyrule, podrás seguir sus progresos en el mapa general. Si te precipitas sobre uno de los enemigos negros, tendrás que luchar para pasarlos y seguir. La mejor manera de evitar a los enemigos es permanecer en los caminos siempre que sea posible.

PANTALLA DE ACCION

En escenas de batallas o ciudades, la pantalla de acción mostrará una visión lateral. Para saltar, usa el botón A. Para empuñar la espada, usa el botón B. Pulsando el botón B cerca de un habitante de la ciudad comenzarás una conversación. Para ver una lista mágica, pulsa Start. Para usar la magia, pulsa Select.





Cuando necesites información o quieras comprobar algo, pulsa el botón B. Hará las preguntas.



¿Quieres usar magia? Simplemente selecciónala en la lista y pulsa Select cuando necesites usarla.

M A G I A

Link debe aprender ocho hechizos de Magia Hirulya, y algunos de ellos necesitarán más cantidad de la magia de Link que otros.

ESCUDO

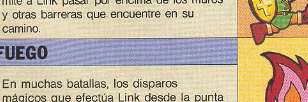
Refuerza las defensas de Link. En la pantalla, esquivará un disparo enemigo con sólo la mitad de fuerza.

VIDA



Se avecinan malos tiempos cuando Link esté casi agotado. Usando la Vida, ganará tres medidas de vida.

SALTO



Una vez obtenida, la magia del salto permite a Link pasar por encima de los muros y otras barreras que encuentre en su camino.

HADA



En lugares estrechos, por donde ni siquiera Link puede pasar, puede optar por la transformación mágica en un duende volador.

FUEGO

En muchas batallas, los disparos mágicos que efectúa Link desde la punta de su espada le facilitarán el camino.

REFLEJO



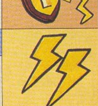
Con esta poderosa arma mágica, devuelve los hechizos diabólicos que los hechiceros lanzan a Link.

HECHIZO



Lanzar este hechizo sobre unos enemigos determinados te mostrará la diferencia entre la victoria y la derrota.

RAYO



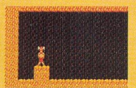
Cuando todo parezca perdido la magia del rayo devolveréla esperanza, ya que su poder afecta a todos los enemigos presentes.

MAPA DE HYRULE

¡No te rindas! Las distancias en Hyrule son mayores de lo que parece. La carretera es larga, y sembrada de peligros. Pero puedes encontrar ayuda donde menos lo esperas. Esta parte de Hyrule tiene su centro en el Castillo del Norte. Hay desierto al Norte y Nordeste. Al Noroeste y Sur encontrarás ciudades.

CUEVA DEL DESIERTO

Hay un objeto muy importante escondido aquí, pero puede ser muy peligroso si no has traído una vela del palacio de Parapa.



CAMINO A LA CIUDAD

¡Si tienes el objeto correcto, aprenderás la magia secreta para saltar!

CUEVA



Pasa la montaña y adéntrate en el Sur. Para pasar, necesitas una vela . . . ¡y necesitarás conocer la magia del salto!

CUEVA DE MAGIA

Al fondo de la cueva hay un objeto que contiene los mayores poderes mágicos. ¡Por supuesto, tendrás problemas una vez más si no has traído una vela para alumbrar el camino!



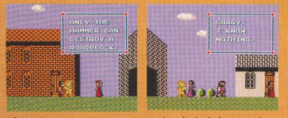
CASTILLO DEL NORTE

¡En este castillo es donde empieza la aventura! Link comienza su búqueda para salvar a la princesa durmiente Zelda. Si falla, o si prefiere continuar su viaje más tarde, tendrá que volver a empezar desde aquí.

CIUDAD DE RAURU

Disfruta de tu visita a la ciudad. La gente es amistosa y no les importa si apareces allí. Es tu oportunidad de descubrir la información que te ayudará más tarde en tu búsqueda. También puedes encontrar aquí lugares donde conseguir nuevas vidas y aprender magia.





Cuando encuentres gente en la ciudad, ¿por qué no pulsas el botón B y hablas con ellos? ¡Muchos de ellos te dirán solamente hola, pero otros tienen muchas cosas que decirte! ¡Se amable y aprende algo!



Entra en esta casa. Conocerás a un muchacho que tiene mucho que contarte. ¡Sigue su consejo!



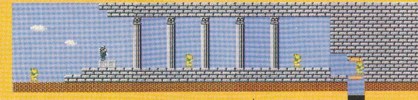
Una muchacha te llamará desde una casa. Apuesto a que hay algo allí que merece la pena investigar. Entra y recorre el camino hasta la última habitación. ¡Recuerda siempre, las cosas buenas están a menudo escondidas!

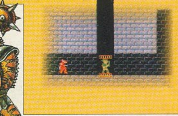
BOSQUECILLOS

¡Ojo con los objetos! ¡Busca en este área para encontrar un máximo de 50 puntos!

PALACIO PARAPA

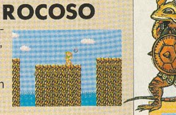
Ya has llegado al primer palacio. Entra en él y encontrarás mazmorras y enemigos. No serán sólo los enemigos los que te hagan el camino difícil, sino que también hay trampas y peligros esperándote. En los sótanos de palacio, deberás derrotar al guardián y colocar un cristal en la estatua de piedra.





UN LUGAR ROCOSO

Link tendrá que atravesar esta zona saltando, de lo contrario podría ser muy peligroso. ¡Si haces un movimiento en falso y caes, encontrarás la muerte!



CUEVA DE PARAPA

Incluso si no has traído la vela del palacio de Parapa, tienes que entrar aquí. Sólo te enfrentarás a un enemigo, pero aun así debes seguir adelante con mucho cuidado. ¡El camino está muy oscuro, y nunca sabes lo que se esconde en la sombra!



CORAZON GRANDE

Coge el corazón grande y aumenta tu vida. ¡Sin embargo estáte alerta! Hay un enemigo cerca que quiere hacerte daño.





Busca un sótano por la parte de atrás. Allí encontrarás a un anciano. Es muy sabio. ¡Escucha lo que tiene que decirte y aprende uno de los secretos de magia que debes conocer!





Aquí puedes recuperar una vida. Primero tienes que charlar con la muchacha, y luego seguirla dentro.



Se abre la puerta. ¿Por qué no entras y ves si hay algo que aprender? El muchacho te dará consejos.

METROID™

SAMUS

LA HISTORIA DE METROID

¡Bienvenido al año 2000! La galaxia vive en paz y prosperidad. ¡Pero espera! ¡Piratas espaciales han robado una forma de vida extremadamente peligrosa! METROID, esas odiosas criaturas que exterminaron todo tipo de vida en el planeta SR338, están ahora en manos de malvados piratas que van a usarlas para destruir toda la galaxia. Los Metroids están congelados en cápsulas protectoras, pero pronto los piratas los reanimarán y les permitirán multiplicarse. ¡Sólo Samus Aran, el cyborg cazador del espacio, puede entrar en el cuartel general de los piratas y detener su malvado plan!

OBJETOS QUE APORTAN ENERGIA

Cuando comienza el juego, Samus sólo tiene una ráfaga de disparo corta. Busca pantallas con objetos que aporten energía.

RÁFAGA LARGA	Aumenta el alcance de la ráfaga de disparos. Puedes destruir un enemigo a larga distancia, o incluso a los que ataquen desde el techo.	**RÁFAGA DE HIELO**	Te permite congelar a tu enemigo temporalmente y escapar. Si necesitas llegar a un sitio alto, ¡súbete encima de los enemigos congelados como si fueran peldaños!
BOLA RODANTE	Cuando empieces, ve a la izquierda. Salta hacia arriba, cruza los muros altos, y coge el Maru Mari. Te servirá para pasar muros o pasillos estrechos.	**BOMBA** 	Samus sólo puede utilizar la bomba mientras use el Maru Mari para convertirse en una pequeña bola rodante. Usa las bombas para encontrar pasadizos secretos en los suelos y paredes.
GRAN SALTO 	Cuando Samus se pone esas botas, puede saltar una vez y media más alto de lo normal. ¡Ahora podrá coger fácilmente esos objetos difíciles de alcanzar!	**VARIA** 	Este es un maravilloso objeto que reduce a la mitad cualquier daño que los enemigos hayan causado a Samus. También resulta una ayuda si caes en el Mar de Lava o luchas contra un mini-jefe.
RÁFAGAS ONDULANTES 	Esta potente arma lanza continuas ráfagas ondulantes para destruir enemigos en todas direcciones. También puede penetrar y destruir obstáculos que te encuentres en tu camino.	**ATAQUE CON GIRO** 	Si Samus salta mientras corre, comienza a girar. Si usas esta estrategia, puedes destruir a tus enemigos.



BOLA RODANTE

COMIENZO

¡¡AHORRA BOLAS DE ENERGIA!!

Coge bolas de energía de enemigos vencidos. Cada bola de energía vale 5 puntos de energía, pero no todos los enemigos te la darán.





MAPA DE ZEBES

Zebes es la fortaleza donde los piratas guardan a los Metroids. Está compuesto de varias zonas de defensa conectadas por ascensores. Todo el planeta Zebes es un gran laberinto. Hay pasadizos y pantallas secretas que esconden muchos objetos que debes encontrar para derrotar al Mother Brain.

TOURIAN (Base Central)

El Mother Brain está en el centro de Zebes, protegido por los Metroids, que se multiplican rápidamente. Asegúrate de llevar la Ráfaga de Hielo contigo cuando te enfrentes al Mother Brain.





METROID

BRINSTAR (Zona Rocosa)

La aventura de Samus comienza aquí. Encontrarás muchos objetos importantes, incluyendo la Bomba y la Ráfaga de Hielo. ¡La Bomba te ayudará a vencer a tus enemigos con un disparo, y la Ráfaga de Hielo te da poder para congelarlos!









NORFAIR (Zona de Disparo)

Llegarás a esta zona después de BRINSTAR. Asegúrate de encontrar Ráfagas Cortas y Ataque con Giro. Los necesitarás en la batalla. Tus enemigos son más fuertes y más poderosos aquí.





GUARIDA I



Ahora tienes que derrotar a Kraid, el temible jefe de la guarida mini-jefe. Cuando ataque, disparará misiles desde el estómago y la espalda. Coge todos los misiles y energía que puedas antes de luchar con él.





KRAID

GUARIDA II

zando minibolas. Para combatirle, usa las Ráfagas Cortas continuamente. ¡Si destruyes a Ridley, ganarás 75 disparos de misil!

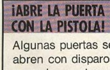


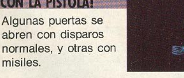






RIDLEY





¡ABRE LA PUERTA CON LA PISTOLA!

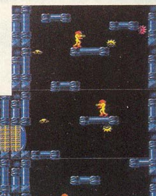
Algunas puertas se abren con disparos normales, y otras con misiles.





¡PASA POR AQUI CONVERTIDO EN MARU MARI!

Usa el Maru Mari para convertirte en una bola y podrás pasar por pasadizos estrechos como este.

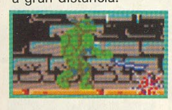


TEENAGE MUTANT HERO TURTLES®

LEONARDO

Ningún reptil maneja la katana como Leonardo. Desarma a los enemigos a gran distancia.





RAPHAEL

El especialista en sai. Su campo de ataque es limitado, pero la velocidad de Raphael es inigualable.



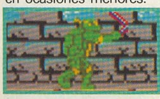




MICHAELANGELO

Es un experto con el nunchuku, un arma muy efectiva contra los enemigos en ocasiones menores.





DONATELLO

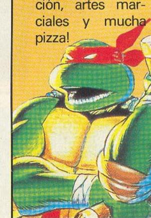
El potente bo de Don es algo más lento, pero causa más daños que ninguna otra arma.





HISTORIA

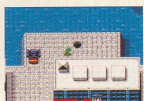
¿Qué ocurre cuando 4 tortugas normales son alcanzadas por radiaciones de energía? ¡Se convierten en Teenage Mutant Hero Turtles! ¡Acción, artes marciales y mucha pizza!



ENCONTRARAS DOS TIPOS DE MAPAS

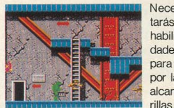
Guía a las Tortugas y su Furgoneta a vista de pájaro, hasta que encuentres entradas a edificios, o alcantarillas abiertas. Una vez que estén dentro de los edificios o de las alcantarillas, la acción transcurre horizontalmente, y tú manejas a la tortuga que hayas elegido con una visión lateral. ¡El control de juego es sensacional y los gráficos de las pantallas de acción son verdaderamente fantásticos!

A VISTA DE PAJARO



Métete en una alcantarilla antes de que te aplaste una apisonadora.

PANTALLA DE ACCION



Necesitarás tus habilidades para pasar por las alcantarillas.

O B J E T O S

BOOMERANG



Este arma es muy efectiva. Asegúrate de cogerla cuando te vuelva.

ESTRELLA

La Estrella China puede atravesar varios enemigos que estén en fila.

PIZZA

Sabes que a las Tortugas les encanta la pizza, especialmente T.M.H.T. De hecho, en el comic no comen otra cosa. Busca pizza en las pantallas de acción para mantener altos los niveles de energía.

ESTRELLAS TRIPLES



Este arma te permite arrojar tres estrellas, y puede alcanzar a más de un enemigo de una vez.

PERGAMINO

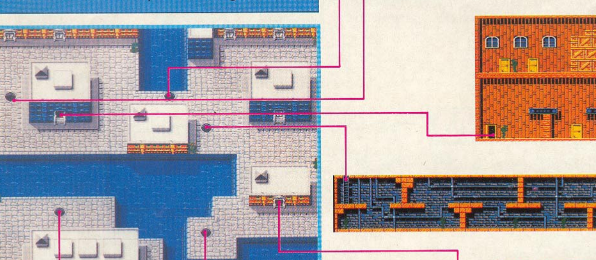


Usa este pergamino mágico para mandar una ráfaga de shock a tus enemigos.

MAPA DEL AREA I

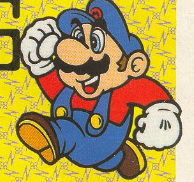


Aquí tienes una visión rápida del primer nivel. Ten cuidado con las apisonadoras—¡quieres comer pizza, no parecer una! Es mejor usar los túneles subterráneos cuando vayas de un lugar a otro.



SUPER-TRUCOS

¡Bienvenido a "Super-trucos", donde aprenderás un montón de pequeños trucos que te serán de gran ayuda cuando intentes conseguir una gran puntuación! ¡Estudia los trucos y pistas secretas y dejarás asombrados a tus amigos!





SERIE PROGRAMABLE

RAD RACER

ACELERA

¡Es fenomenal que puedas disfrutar de este tipo de juegos de carreras en tu propia casa! ¡El mundo de la velocidad es tuyo mientras vuelas en el Turbo y experimentas la sensación de correr a más de 190 km/h! Aquí tienes una manera de ir a la pista que quieras en este rallye que atraviesa el país. Una vez que hayas elegido tu coche, pulsa el botón B las veces que necesites para pasar a la pista que quieras. Cuando lo hayas hecho, pulsa y mantén pulsados los brazos superior y derecho del bloque de control. ¡Entonces pulsa el botón Start para lanzarte hacia una gran carrera!





¡Sigue adelante para comenzar una nueva fase de tu espeluznante carrera por América!



Si no puedes esperar a ver el final de esta dramática carrera, pulsa el botón B 64 veces mientras entras en el código mostrado arriba. ¡O sigue compitiendo!

R.C. PRO-AM

¡CONSIGUE UN NUEVO COCHE R.C. COGIENDO LETRAS Y DELETREANDO "NINTENDO"!

¡¡Hagas lo que hagas, no dejes pasar las letras de bonificación!! Asegúrate de cogerlas en todas las pistas. Si coges suficientes letras como para deletrear "NINTENDO", recibirás una Super Bonificación, y obtendrás permiso para conducir un coche R.C. más rápido. Unos cuantos trucos más: Aunque la aceleración Turbo sea fantástica, es fatal en las curvas. Puedes usar el Turbo en los tramos rectos de la carretera, pero no en cuesta. Además, si vas justo detrás de un coche rápido que vaya a la misma velocidad, no te interrumpirán tantos coches como siempre. ¡Entonces adelántale en la curva de alta velocidad!







¡Enhorabuena! ¡Tienes un coche nuevo! Se ha transformado de un camión en un potente bólido. ¡Ya puedes comenzar la siguiente carrera con un nuevo y potente coche de competición!

EXCITEBIKE

¡¡VUELVE A LA CARRERA!!

¡La competición es dura! El mundo de las carreras es altamente competitivo y agresivo, así que probablemente te sacarán de la pista una o dos veces. Si chocas con una moto rival o das un salto y caes mal, tu moto se dará la vuelta. ¡Pero no te preocupes! Puedes reincorporarte rápidamente pulsando el botón A una y otra vez rápidamente. Esto te ayudará a conseguir el mejor tiempo posible y ganar el primer premio. En otras palabras, ¡¡no dejes que las cosas pequeñas te derroten (¡ni las grandes tampoco!) y serás el PRIMERO, PRIMERO, PRIMERO!!





¿Quieres derrotar a tus amigos? ¡Por supuesto! ¡Entonces sigue este consejo! Vuelve rápidamente a la carrera pulsando rápidamente el botón A una y otra vez.

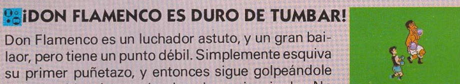


SERIE DEPORTES

PUNCH OUT!

¡DON FLAMENCO ES DURO DE TUMBAR!

Don Flamenco es un luchador astuto, y un gran bailaor, pero tiene un punto débil. Simplemente esquiva su primer puñetazo, y entonces sigue golpeándole con combinaciones de derecha e izquierda. No podrá recobrarse si tienes una buena sincronización, ¡y tú lograrás un fácil K.O.!





Ahora golpéale primero con una mano y luego con la otra (el tradicional uno-dos), y le tumbarás en un abrir y cerrar de ojos.

OTRO CIRCUITO MUNDIAL

135 792 4680 + SELECT + A + B

Aquí tienes un truco que te permitirá intentar llegar a la pelea de Dream algo diferente. Registra 135 792 468 y deja el último número a 0. Pulsa el botón Select y mantenlo pulsado. Ahora pulsa A y B. ¡Listo! Little Mac tiene ante sí un nuevo reto!



Prepárate para una nueva aventura. Te esperan retos completamente nuevos para poner a prueba tu habilidad.

PANTALLA DE PLANTILLA

106 113 0120 + SELECT + A + B

¡Puedes ir a la pantalla final sin tan siquiera jugar! Registra 106 113 012, y deja el último número en 0. Pulsa y mantén el botón Select, y entonces pulsa A y B al mismo tiempo. ¡Ahí lo tienes!





GOLF

TIPOS DE PALOS Y DISTANCIAS

¿Preparado para comenzar? ¡Te encantará el gran juego de Golf, estilo Nintendo! Incluso puede ayudarte a jugar mejor la próxima vez que lo intentes de verdad. Este esquema te dice lo lejos que puedes esperar que vaya la bola, dependiendo del palo que hayas elegido y de las condiciones del recorrido.

		Fairway shot	Bunker shot			Fairway shot	Bunker shot
1	1W	262	131	8	6I	159	79.5
2	3W	240	120	9	7I	142	71
3	4W	230	115	10	8I	126	63
4	1I	213	106.5	11	9I	109	54.5
5	3I	191	95.5	12	PW	87	43.5
6	4I	180	90	13	SW	66	33
7	5I	170	85	14	PT	33	16.5

TRACK AND FIELD II

COMPITE EN CUALQUIER CATEGORIA

U.S.A.	
2nd Day	1GG36VR54
3rd Day	HGG3KURN2
4th Day	1GG36URN4
5th Day	1SS3KVJ5C



Usa estas claves para colocar al equipo USA en cualquier día de la competición.

U.S.S.R.	
2nd Day	RSS36VRWC
3rd Day	RGS3KURO4
4th Day	JSSF6UROC
5th Day	JSSFKVJWC



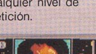

Coloca a la Unión Soviética en cualquier nivel de competición.

CHINA	
2nd Day	CLS36VRGC
3rd Day	BDS3KURGC
4th Day	BDS36URSC
5th Day	CDGFKVJS4



El equipo de China compite bien cualquier dia.

KOREA	
2nd Day	MLGF6VRIC
3rd Day	MDS3KURYC
4th Day	MDS36URIC
5th Day	4DG3KVJY4



Compite como miembro del equipo coreano y ve a por el oro.

W. GERMANY	
2nd Day	NDS36VR24
3rd Day	5DG3KUR22
4th Day	NLG36URTC
5th Day	NDG3KVJT4



¡Coloca a los alemanes en la final!

CANADA	
2nd Day	1LGF6VRDC
3rd Day	YLG3KURDC
4th Day	IDGF6URDC
5th Day	ILS3KVJDC





¡Agita la hoja de arce en el mástil de la victoria para Canadá!

U.K.	
2nd Day	ZYGF6VRM4
3rd Day	AYG3KURM4
4th Day	AYS36URMC
5th Day	AYSFKVJMC




Coloca a los competidores de Gran Bretaña en cualquier día de la competición olímpica.

KENYA	
2nd Day	ISSF6VRFC
3rd Day	YGGFKUR3C
4th Day	YGS36URFC
5th Day	YSG3KVJ3O




Da al equipo de Kenia una oportunidad para conseguir el oro.

FRANCE	
2nd Day	TLS36VRCC
3rd Day	2LGFKURBC
4th Day	TDS36URCC
5th Day	2LSFKVJCC



Coloca a Francia en el último d!a.

JAPAN	
2nd Day	SSS36VRPC
3rd Day	SSS3KURPC
4th Day	SGG36URX4
5th Day	SSGFKVJPC



Logra victorias para el equipo japonés en todas las pruebas.



MEGAMAN

¡¡NO SEAS COBARDE!!

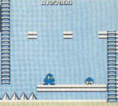
En algunos niveles, tus enemigos te atacarán constantemente. ¡Sabrás lo que quiero decir cuando llegues al nivel Bombman! Pero aquí tienes un consejo: en vez de huir de tus enemigos, trata de coger todos los objetos de energía que puedas haciéndoles frente y derrotándoles. Los objetos te serán muy útiles más tarde, y si tienes suerte, puedes incluso conseguir una vida extra.



Ten cuidado cuando venzas a este enemigo. ¡Si estás demasiado cerca, podría explotar y hacerte daño!



¡La paciencia es una virtud! ¡Especialmente aquí! Si esperas aquí el tiempo suficiente, podrías conseguir una vida extra.

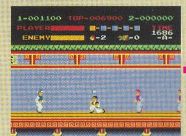


Aquí puedes conseguir un objeto de energía, ¡pero ten cuidado! ¡Tus enemigos tratarán de detenerte!

KUNG FU

PUNTOS SECRETOS

¡Utiliza este truco para conseguir puntos extra en cada nivel! Cuando comiences, derrota a tus enemigos hasta que llegues al duodécimo. Si le derrotas con un salto con patada, recibirás 5000 puntos de bonificación. No se cuentan los enemigos que arrojes, así que ataca sólo con puñetazos o saltos con patada. Si el duodécimo enemigo es un Knife Thrower o Tom, déjale pasar . . . no contarán esos puntos.



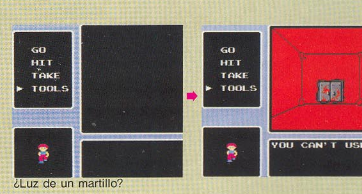


El objetivo para lograr la gran bonificación es el duodécimo hombre. ¡Pero no va a ser fácil! Mientras tú tratas de derrotar a tu enemigo para ganar los 5000 puntos de bonificación, tendrás que esquivar un ataque de un Knife Thrower.

GOONIES II

ALUMBRA LA HABITACION SIN LA VELA

Si quieres ver algo en una habitación oscura, normalmente necesitas una vela. ¡Pero no siempre! Hay un modo secreto de iluminar una habitación con el martillo si no tienes la vela a mano. Coge el martillo del surtido de herramientas y pulsa el botón A repetidamente. El tiempo puede jugarte una mala pasada, y podrías tener problemas cuando quisieras que funcionara, ¡pero sigue intentándolo! ¡Mejorarás con la práctica! Esta técnica podría ser más fácil si usas el NES ADVANTAGE.



¿Luz de un martillo?

WIZARDS AND WARRIORS

¡BUSCA DIAMANTES INVISIBLES!

Durante el juego, encontrarás lugares donde aparece en la pantalla un diamante escondido cuando saltas. Cuando encuentres estos lugares secretos con diamantes, sigue saltando y coge todos los diamantes que puedas. Además, busca los pasadizos secretos que llevan a las "pantallas de diamantes" secretas, donde podrás coger muchos diamantes.





Sigue saltando justo aquí para conseguir más diamantes.

¡SALTA SOBRE LA BURBUJA!

En el nivel 3, la Caverna de Fuego, para llegar a la parte superior tendrás que montar en las burbujas que suben del volcán. Espera en la parte inferior de la pantalla, y las burbujas ascenderán desde la parte inferior. Salta sobre una de ellas y manténte en ella hasta llegar arriba.





Simplemente espera aquí hasta que aparezcan las burbujas.

CASTLEVANIA

ARROJA EL ARMA MIENTRAS TE ARRODILLAS

Prueba esta técnica especial de batalla usando el NES Advantage. Mantén el joystick hacia abajo para que Simon se arrodille. Entonces, mientras mueves el joystick hacia arriba, pulsa el botón B al mismo tiempo. De esta manera, puedes hacer que Simon lance el arma mientras sigue arrodillado.



¡¡BUSCA BONIFICACIONES ESCONDIDAS!!

Además de los objetos que salen de las velas, hay tesoros escondidos repartidos por todos los niveles. El primero aparecerá cuando saltes sobre la entrada del castillo y llegues al borde derecho de la pantalla. Puedes lograr otra bonificación rompiendo bloques en el suelo después de entrar en el castillo.





Asegúrate de saltar sobre la entrada para lograr la bonificación.





Rompe los bloques con el látigo. Hay muchas bonificaciones escondidas. Inténtalo también en otros lugares.

GRADIUS

RECARGATE

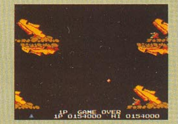
Aquí tienes un código para recargar tu Warp Rattler con opciones, barreras y misiles. Pulsa Start para parar, y pulsa Arriba, Arriba, Abajo, Abajo, Izquierda, Derecha, Izquierda, Derecha, B, A, y suelta la pausa. Sólo puedes usarlo un número limitado de veces; hasta el número total de veces que destruyas el Big Care más una.





COMANDO "CONTINUE"

El comando "Continue" te permite empezar donde acabó el juego anterior. Para activar la opción "Continue", pulsa Abajo, Arriba, B, A, B, A, B, A, B, A, mientras aparece en la pantalla "Game over". Entonces, simplemente mantenlo pulsado, para empezar donde lo dejaste.



¡GANA CON DISPAROS RAPIDOS!

Con un arma de disparos más rápidos, puedes derrotar a un buen número de enemigos a la vez. Coge seis cápsulas, y el indicador mostrará una marca "?". Coge una séptima cápsula cuando el cuarto dígito a la derecha sea 0. Si quieres disparar aún más rápido, inténtalo con el NES ADVANTAGE.





Ahora, para usar el fuego rápido, mantén pulsado el botón A.

LIFE FORCE

¡¡NO PIERDAS LA OPCION!!

Cuando el Vic Viper equipado con la Opción sea derrotado por el enemigo, ésta comenzará a flotar hacia el lado izquierdo de la pantalla. Cuando aparezca un nuevo Vic Viper por la izquierda, muévete rápidamente para coger la Opción. ¡Ahora tu nuevo Vic Viper está totalmente equipado y preparado para la lucha!





PUNTOS DE BONIFICACION ESCONDIDOS

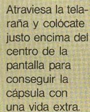
Durante el juego, encontrarás muchos lugares secretos donde podrás ganar una bonificación extra de 5000 puntos o donde se esconde una cápsula con una vida extra. Te mostraremos los seis lugares en los niveles 1 y 2 donde se esconden estos puntos extra. ¡Pero en otros niveles, tendrás que confiar en tus habilidades de detective para descubrir los 5000 puntos secretos!



Cuando se acerquen a tí un par de Manos de la Muerte, sigue hacia adelante y vuelve otra vez.



Encontrarás los puntos de bonificación justo detrás del segundo Belbeim.





Atraviesa la telaraña y colócate justo encima del centro de la pantalla para conseguir la cápsula con una vida extra.



Destruye la parte cercana a la inferior del muro. Sigue hasta que llegues al extremo del muro para conseguir una vida extra.

CASTLEVANIA II

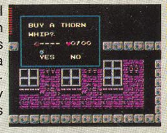
SIMON'S QUEST

VIAJE DESDE LA CIUDAD DE JOVA

Tus aventuras comienzan en la pequeña ciudad de Jova. Si tienes que encontrar las partes de Drácula sin hablar antes con la gente, tus esfuerzos serán inútiles. Asegúrate de coger todos los corazones que puedas. Los necesitarás para comprar objetos inestimables. Pero los corazones no son fáciles de coger. Tendrás que conseguirlos con valor y habilidad cuando luches con las legiones de Drácula.

COMPRA EL LATIGO DE PINCHOS

Tienes que comprar el látigo de pinchos tan pronto como consigas 100 corazones. Hasta que lo compres, quédate en la ciudad y lucha con los Zombies por la noche.



VE A VISITAR LA IGLESIA

Si agotas tu energía, refúgiate en la iglesia. Repondrás fuerzas y aumentará tu valor. Habla con el sacerdote.





CONSIGUE PISTAS A TRAVES DE LOS HABITANTES

Debes estar atento a todo lo que digan los habitantes si quieres triunfar en tu búsqueda de los fragmentos de Drácula. Sin ayuda, estás acabado. Cada uno de estos muchachos tiene su propia historia que contar.





Consigue toda la información que puedas escuchando a la gente. Cuando te encuentres con alguien, pulsa el botón B para hablar con él.

¡COMPRA EL CRISTAL BLANCO!

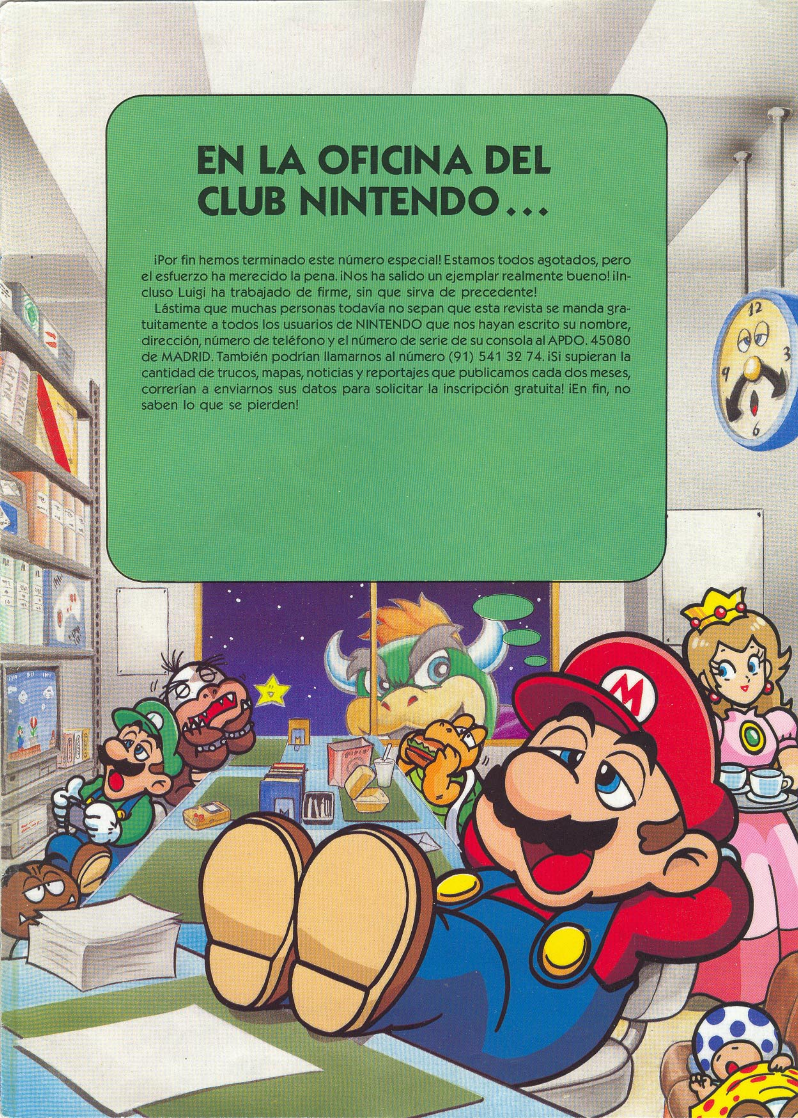
El Cristal Blanco es el primer paso para conseguir poderes mágicos. Asegrate de conseguirlo pronto en tu viaje.



COMPRA AGUA BENDITA

Con el agua bendita, puedes romper las paredes y suelos de los lugares donde haya objetos importantes escondidos. Asegúrate de comprarla antes de iniciar tu búsqueda.

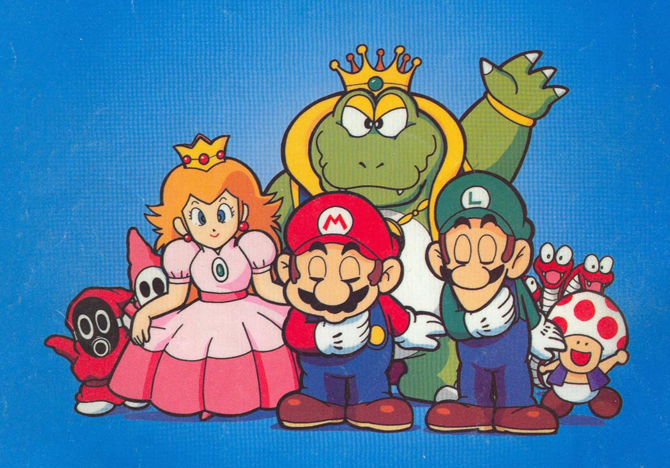




EN LA OFICINA DEL CLUB NINTENDO...

¡Por fin hemos terminado este número especial! Estamos todos agotados, pero el esfuerzo ha merecido la pena. ¡Nos ha salido un ejemplar realmente bueno! ¡Incluso Luigi ha trabajado de firme, sin que sirva de precedente!

Lástima que muchas personas todavía no sepan que esta revista se manda gratuitamente a todos los usuarios de NINTENDO que nos hayan escrito su nombre, dirección, número de teléfono y el número de serie de su consola al APDO. 45080 de MADRID. También podrían llamarnos al número (91) 541 32 74. ¡Si supieran la cantidad de trucos, mapas, noticias y reportajes que publicamos cada dos meses, correrían a enviarnos sus datos para solicitar la inscripción gratuita! ¡En fin, no saben lo que se pierden!



Nintendo®